

REVISTA DE PLAYST 0% NO OFICIAL | #220
Play
GRATIS
Guía
Resident
Evil 7
RESIDENT EVIL
biohazard
TUTORIALES
▪ Disfruta de Share Play
▪ Gestiona tus partidas en la nube
¡PA' HABERNOS MATAO!
DESARROLLOS INFERNALES
Juegos que vieron la luz de milagro
¡NO TE LOS PIERDAS!
NIOH
RESIDENT EVIL 7
KINGDOM HEARTS 2.8
GHOST RECON WILDLANDS
TEKKEN 7
YAKUZA 0
DiRT 4
HORIZON
ZERO DAWN
Y OTROS FUTUROS IMPERFECTOS
NIER: AUTOMATA DETROIT: BECOME HUMAN
MASS EFFECT: ANDROMEDA CYBERPUNK 2077
PREY THE SURGE DEATH STRANDING
SYSTEM SHOCK AGENTS OF MAYHEM...
REPORTAJE
EL MEJOR ROL JAPONÉS
Ni no Kuni II y otros preciosos RPG
REPORTAJE
¡Únete al camino de la espada!
FOR HONOR
HECHO EN ESPAÑA
JUEGAZOS ESPAÑOLES PARA 2017
RiME ▪ Raiders of the Broken Planet
Rise & Shine ▪ The Sexy Brutale
Crossing Souls ▪ Way of Redemption
Mind: Path to Thalamus...

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Disfrutemos de los juegos

Ya estamos inmersos en uno de los comienzos de año más apasionantes de los últimos tiempos. ¿Por dónde lo habéis empezado? ¿*Yakuza 0*? ¿*Nioh*? ¿*Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*? ¿*For Honor*? Si aún no los habéis catado, todos ellos desfilan por nuestras páginas en este número, por si nuestra humilde opinión os puede ayudar de cara a orientar vuestras futuras compras.

Yo he empezado 2017 con *Resident Evil 7*. Y lo he disfrutado muchísimo. En mi opinión, Capcom ha pulsado las teclas correctas para orientar la saga en el camino adecuado, alejándose de la absurda senda trazada por *Resident Evil 6* y conjugando con bastante criterio los momentos de "fan service" (que los tiene) y algunos de los ingredientes que hicieron grande esta saga, con novedades que no hacen sino mejorar el conjunto. Si escribiera para la Revista Oficial Nintendo en vez de para Playmanía, lo compararía con los *Metroid Prime* de Game Cube, un ejercicio perfecto (mucho mejor que *Resident Evil 7*) de cómo trasladar la esencia y la idiosincrasia de la serie *Metroid* a una vista subjetiva. Pero esto es Playmanía y en PS4 no tenemos *Metroid*, pero sí PlayStation VR. El mes pasado os prometí en esta misma sección que me jugaría *Resident Evil 7* con PS VR y he cumplido mi promesa... en parte. Porque he de reconocer que para los combates es mucho más cómodo jugar sin el casco. Eso sí, en los momentos de exploración, es una experiencia realmente aterradora y sin duda lo mejor que hay ahora mismo en el mercado para PS VR. Pero lo juguéis como lo juguéis (con PS VR o sin PS VR), hacedme un favor: disfrutadlo. No caigáis en la pueril discusión de si "es o no es un *Resident Evil*". En mi opinión sí es digno de llevar ese nombre, pero aunque no lo fuera, es innegable que es un juego de terror como un Tyrant de grande y que ningún fan del género (y si te gusta *Resident Evil* lo eres) debería perdérselo por esta chorrada. Mucho más grave, y motivo de queja, me parece el tema de los dos DLC de pago que han salido poco después de lanzarse el juego. Grabaciones "inéditas" que bien podríamos haber visto gratis dentro del juego a modo de extra. O, hilando más fino, los "recortes" que la edición coleccionista ha sufrido en nuestro territorio.

Pero bueno, quedémonos con lo importante: disfrutar de los juegos más allá de polémicas absurdas. Y en este sentido, os invito una vez más a que desterréis vuestros prejuicios (si los tenéis) hacia los juegos indie y/o los juegos españoles. De verdad que hay mucho talento hoy en día y lo podréis comprobar con cualquiera de los títulos que van en nuestro reportaje. Pero por si acaso no os he convencido y sólo os llaman la atención los llamados "triple A", también tenemos reportajes sobre *Horizon: Zero Dawn* y *Ni no Kuni II* que a buen seguro os resultarán muy interesantes. Y lo dicho, sean "indies" o "triples A", disfrutemos de los juegos. Es una perogrullada, sí, pero a veces parece que se nos olvida.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... viajar a ciudades como Tokio, París o Ámsterdam para traeros de primera mano la mejor información.



Álvaro estuvo en Ámsterdam, en las oficinas de Guerrilla, probando *Horizon: Zero Dawn* y entrevistando a su director, Hermen Hulst.



Dani Acal estuvo en París viendo juegos de Focus como *Vampyr*. Allí charló con Stéphane Beauverger, su director narrativo.



Raúl Rubio, CEO de Tequila Works, fue entrevistado por Álex Alcolea. Muy pronto os lo contaremos TODO sobre *RiME*, un juego español de lo más prometedor.

Lo que nos habéis dicho...

Tradicionales



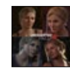
@JoGonBa
@revisplaymania Pfff, yo que soy "de otros tiempos" sigo comprando en el quiosco "en vivo y en directo" :P.

Premio al esfuerzo



@joseadrv1924
¡Terminar los exámenes y encontrarme en el buzón la @revisplaymania es una señal!

Mujeres al poder



Diego Cai
Y tengo muchas expectativas con *Horizon*, algo que no me sucedía desde *Rise of the Tomb Raider* y el hecho que me llama mucho la atención es que sea una mujer la protagonista.

Reciclando



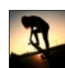
@vaquerochamorro
Imposible perderse en el *Dragon Quest VIII* de 3DS gracias a la guía de PS2 de @revisplaymania.

Nostálgicos



@playstation_rex
Han pasado 20 años de #FinalFantasyVII #FFVII20th ¿Alguien aún conserva las guías de este auténtico juegazo? @revisplaymania

Coleccionistas



@Moniicallp
Ya tengo la Guía de *The Last Guardian* bien guardadita en su caja. ¡Ahora a por el Platino! @revisplaymania #TheLastGuardian.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #220





PÁGINA 36

REPORTAJE

» NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

Un preciosista juego de rol japonés que nos devuelve lo mejor del género con una estética única y una historia mágica. Además, repasamos otros RPG de estética particular.



PÁGINA 44

REPORTAJE

» **Hecho en España.** Os mostramos los juegos españoles que van a pegar fuerte este año en PS4.



PÁGINA 30

REPORTAJE

» **For Honor.** Vikingos, caballeros y samuráis frente a frente. ¿Te atreves a seguir el camino de la espada?

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

PÁGINA 20

REPORTAJE

EN PORTADA
Horizon: Zero Dawn

La nueva y espectacular aventura de Guerrilla te dejará con la boca abierta.

Agenda PlayStation

DEL 14 DE FEBRERO AL 15 DE MARZO

Para no perderse ninguno de los lanzamientos de las próximas semanas, atento a nuestra Agenda. Aquí tienes los juegos que se pondrán a la venta en el próximo mes. Y ojo, que hay mucho y muy bueno.

14 DE FEBRERO MARTES
- Deformers · PS4
- For Honor · PS4
- Semispheres · PS4
- Sniper Elite 4 · PS4

15 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Vertical Drop Heroes HD · PS4 / PS Vita

16 DE FEBRERO JUEVES
- Warhammer 40,000: Deathwatch · PS4

21 DE FEBRERO MARTES
- Malicious Fallen · PS4
- Night in the Woods · PS4
- Ys Origin · PS4 / PS Vita

22 DE FEBRERO MIÉRCOLES
- Sublevel Zero Redux · PS4

24 DE FEBRERO VIERNES
- Berserk and the Band of the Hawk · PS4 / PS Vita
- LEGO Worlds · PS4

28 DE FEBRERO MARTES
- Constructor HD · PS4
- Torment: Tides of Numenera· PS4

1 DE MARZO MIÉRCOLES
- Horizon: Zero Dawn · PS4

7 DE MARZO MARTES
- Loot Rascals · PS4
- Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands · PS4

10 DE MARZO VIERNES
- Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey · PS4 / PS Vita
- NieR: Automata · PS4

14 DE MARZO MARTES
- Star Trek: Bridge Crew · PS4
- Styx: Shards of Darkness · PS4



For Honor

Espectaculares batallas multijugador con el acero como protagonista. ¿Qué quieres ser, vikingo, caballero o samurái?

forhonor.ubisoft.com/game/es-es/home/

Reportaje en página 30



LEGO Worlds

Lo nuevo de LEGO nos da la opción de crear absolutamente todo lo que queramos. ¡Que tiemble *Minecraft*!

www.lego.com/en-us/worlds



Sniper Elite 4

Si quieres sentirte como un auténtico francotirador en mitad de la II Guerra Mundial, este es tu juego.

www.sniperelite4.com/es

Avance en página 11



Horizon: Zero Dawn

Lo último de Guerrilla es tan sorprendente como espectacular. ¡No te lo pierdas!

www.playstation.com/es-es/

Reportaje en página 20



El inconfundible sistema de lucha que caracteriza a la saga permanecerá inalterado en esta séptima entrega, que también incluirá un amplío abanico de importantes novedades..

TEKKEN 7 | PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 2 DE JUNIO

Tekken 7 ya tiene fecha de salida

LA NUEVA EDICIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO ARRANCARÁ EL **2 DE JUNIO**

Casi 8 años después del lanzamiento de *Tekken 6* en PlayStation 3, el Torneo del Rey del Puño de Hierro volverá a celebrarse por todo lo alto con la llegada de la séptima entrega a PS4 el próximo 2 de junio, un día a señalar en el calendario por todos los fans de una saga que, durante este largo periodo de tiempo, nos ha dejado dos títulos "secundarios": *Street Fighter X Tekken* y *Tekken Tag Tournament 2*

Bandai Namco está poniendo toda la carne en el asador para hacer de *Tekken 7* el juego más completo y espectacular de la historia de la saga, cuya primera aparición en consolas se remonta al año 1995, cuando Kazuya Mishima y compañía debutaron en una jovencísima PSOne poco tiempo después de arrasar en los salones recreativos. Por supuesto, estas más de dos décadas de experiencia y evolución serán perfectamente reconocibles en la séptima entrega numerada de la saga, que mantendrá su inconfundible y profundo sistema de lucha, incorporará algunos elementos de *Tekken 6* y de *Tag Tournament 2*, como el Modo Rage, y mantendrá a gran parte del plantel de luchadores habituales del torneo, como King, Marshall Law o Hwoarang. Pero esto no será todo, ni muchísimo menos...

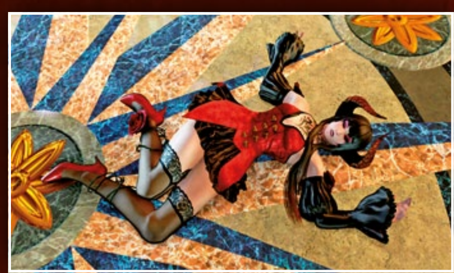
Las novedades serán enormes y salpicarán a todos los aspectos del juego. Empezando por las nuevas incorporaciones, entre las que encontraremos a la esposa de Heihachi, Kazumi Mishima, o al enigmático luchador italiano Claudio Serafino. Otro de los grandes añadidos será el modo Tournament Online, un elaborado sistema de competiciones a través de internet que nos permitirá crear torneos totalmente personalizados y en las que participaremos en varias rondas de eliminación. Por último, y como no podía ser de otra manera, el apartado técnico de *Tekken 7* promete exprimir al máximo los circuitos de PS4 para poner frente a nuestros ojos todo un espectáculo al que ya estamos deseando asistir.

La historia ahondará en los orígenes del oscuro conflicto entre Heihachi Mishima y Kazuya, su hijo.



El apartado técnico promete ser uno de los más espectaculares que hemos visto hasta la fecha en un título de su género.









El Modo Historia fundirá a la perfección y sin cortes las secuencias argumentales con los combates a tiempo real.





El plantel de luchadores mostrará viejos conocidos y un buen número de nuevas incorporaciones.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

VUELVE EL TERROR

Además de *Resident Evil 7*, en los próximos meses nos esperan prometedores juegos de terror como *Outlast II, Call of Cthulhu, Perception, Mindtaker, Dollhouse, Agony*...

BUEN MOMENTO DEL DESARROLLO ESPAÑOL

RiME es el juego español más esperado pero en nuestro reportaje podéis ver muchos más: *Crossing Souls, Rise & Shine, Way of Redemption*... Muchos han sido posibles gracias al apoyo de Sony España.

LAS NOVEDADES DE LA ACTUALIZACIÓN 4.50

La próxima gran actualización de PS4 (versión 4.50) incluirá novedades como soporte para discos duros externos (hasta 8 TB), poder poner como fondo de pantalla imágenes capturadas con el botón Share y un modo Boost para PS4 Pro que mejora el rendimiento de TODOS los juegos.

BAJAN

CIERRA SUS PUERTAS GUERRILLA CAMBRIDGE

El estudio anteriormente conocido como SCE Cambridge Studio cerró sus puertas hace unas semanas. Autores de juegazos como los *Medievil, Primal, Ghosthunter* o el más reciente *RIGS*, les rendimos homenaje este mes en nuestra sección RetroPlay.

HA FALLECIDO MASAYA NAKAMURA

El expresidente y fundador de Namco, Masaya Nakamura, falleció el pasado 22 de enero a la edad de 91 años. Dio luz verde a la inmensa mayoría de las grandes franquicias de Namco, desde *Pac-Man* hasta *Time Crisis* o *Tekken*.

DLC QUE DEBERÍAN ESTAR EN EL JUEGO

Es una queja bastante habitual, pero en el caso de *Resident Evil 7* nos ha dolido especialmente porque muchos jugadores consideran que anda "justito" de contenido. Y que poco tiempo después de que salga el juego nos saquen dos DLC de pago (cuando leáis esto *Grabaciones Inéditas Vol. 2* ya estará a la venta) pues... a muchos les enfada y con razón. Podrían haberse incluido en el juego perfectamente.





El sucesor espiritual de *Colin McRae* volverá a PS4 con la que promete ser la entrega más completa de la saga.



Las físicas harán que conducir sobre grava o en terreno mojado sean experiencias muy diferentes.



Las carreras de buggies y camiones volverán a la saga para ampliar el abanico de disciplinas.

Deseando morder el polvo una vez más

DIRT 4 | CODEMASTERS | PS4 | 9 DE JUNIO

DiRT 4 llegará a PS4 este mismo verano para regocijo de los fans del mundo del rally. Esta nueva entrega será casi una secuela de *DiRT Rally* de 2015 e incluirá cuatro disciplinas: Rally, Rally Classic, Rally Cross y Landrush. Rally Cross contará con la licencia oficial de la FIA y los circuitos de Montealegre, Lohéac Bretagne, Hell, Holjes y Lydden Hill. Landrush se compondrá de circuitos cerrados, ambientados en California, Nevada o Méjico, entre otros, en los que nos enfrentaremos con otros rivales (no contra el tiempo) con camiones y buggies. En el modo Rally nos desplazaremos a cinco áreas: Australia, Tarragona, Michigan, Suecia y Gales. Un añadido muy interesante será el modo Crea tu trazado, que nos permitirá escoger entre una serie de parámetros con los que luego se creará un circuito de forma procedural, multiplicando el número de circuitos disponibles y alargando la vida del juego. Sin embargo, el rey será el modo Carrera, en el que empezaremos desde lo más bajo del mundillo hasta coronarnos como mejor piloto de rallies del mundo. La dificultad y el control serán personalizables, desde el estilo más arcade hasta la simulación pura y dura. Varios tipos de clima o un nuevo sistema de colisiones pondrán la guinda a este simulador.



Tendremos más de 60 coches para escoger: de los años 80, de los 90, modelos actuales...

MICRO MACHINES: WORLD SERIES | PS4 | CODEMASTERS | 21 DE ABRIL

Coches en miniatura, sí, pero diversión gigante



En el nuevo modo Campos de batalla tendremos que enfrentarnos a nuestros amigos a tiro limpio.



El aspecto de los escenarios promete dejarnos con la boca abierta con su estilo fotorrealista.

Uno de los grandes arcades de conducción de la era 16 bits se estrenará en PS4 con una nueva entrega que mantendrá el estilo de la serie, pero con gráficos en alta resolución que recrearán los habituales escenarios de la saga, como un jardín, una cocina o un taller, mientras conducimos nuestros coches en miniatura. Además de los clásicos modos Carrera y Eliminación también disfrutaremos de novedades como Campos de Batalla, en el que nos enfrentaremos en un destructivo todos contra todos o Captura la Bandera y Rey de la montaña. Y todo esto con hasta 12 jugadores online y cuatro en la misma pantalla, algo que promete devolver a nuestro salón los viejos días de piques de las primeras entregas de la saga. Además, cada vehículo contará con sus propias armas y habilidades.

SEASONS AFTER FALL | PS4 | PLATAFORMAS/PUZLES | FOCUS | 2017

Cuatro estaciones para una mágica aventura

En algún momento de este año llegará a PS4 *Seasons After Fall*, una mágica aventura de preciosa estética y desarrollo en 2D. En ella manejaremos a un zorro y seremos capaces de alternar entre las distintas estaciones, lo que alterará los escenarios, algo que será vital para resolver los puzles y poder avanzar en esta original propuesta que dura 6-8 horas y fue desarrollada por tan sólo 8 personas.



En invierno podremos congelar el agua y andar sobre ella, en otoño saldrán setas sobre las que podremos saltar...

Husk nos trasladará a Shivercliff, una ciudad ficticia y aparentemente abandonada.

JUEGOS DE TERROR | VARIAS COMPAÑÍAS | PS4 | 2017

Avalancha de terror indie

La fiebre por los juegos de terror sigue en plena efervescencia tras el lanzamiento de *Resident Evil 7*. Durante los próximos meses seremos testigos de la llegada de tres nuevas aventuras de terror de estudios independientes. Por un lado nos llegará *Husk*, un título del estilo de *Silent Hill* en el que tendremos que buscar a nuestra familia en un pueblo abandonado con un protagonista con adicción al alcohol y problemas de agresividad. Por su parte, *Dollhouse* será un juego de terror más narrativo que homenajeará al cine negro de los años 50. El mapeado de juego estará generado de forma procedural, por lo que cada partida promete ser diferente. Además, tendrá 14 personajes jugables, cada uno con su propia historia y habilidades. Por último, tenemos a *Perception*, desarrollado por The Deep End Games, un estudio formado por miembros de Irrational (creadores de *Bioshock*). Será una aventura en primera persona en la que encarnaremos a una mujer ciega que usará su sentido del oído para salir con vida de una mansión encantada. Como veis, se avecina un nueva edad de oro para los juegos de terror, incluso entre estudios modestos.

En *Dollhouse* podremos controlar a 14 héroes distintos y tendrá modo online para 5 jugadores.

Perception nos pondrá en la piel de una chica ciega que usa el sonido para "ver" los escenarios.

EN POCAS PALABRAS

CON PLAYSTATION VR

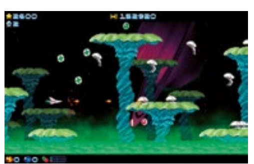
VÍDEOS DE 360º EN YOUTUBE

La **última actualización de PS VR** ha añadido **compatibilidad con la biblioteca de vídeos de realidad virtual de YouTube**, que crece a pasos agigantados. Esto nos permite explorar mundos en **360 grados** repletos de detalle como si en verdad estuviésemos dentro de ellos. Otra gran aplicación para **PlayStation VR.**

HECHO POR LOCOMALITO

MATAMARCIANOS CON SABOR PATRIO

Tras el éxito de *Maldita Castilla EX*, el siguiente juego de **Locomalito** que va a ser mejorado y **"portado" a PS4** será *Hydorah*, **un matamarcianos que homenajea a clásicos como *Gradius*** y que, en su versión ***Super Hydorah***, tendrá soporte para **dos jugadores y más niveles, armas y enemigos.** Aún no tiene fecha de salida.



DEX LLEGA A PS VITA

CYBERPUNK EN VERSIÓN PORTÁTIL

***Dex* llega a PS Vita** conservando las virtudes de la **versión PS4** (interesante trama, **variado desarrollo, buenos diálogos...)** y sus defectos, sobre todo el sistema de apuntado al que no le beneficia nada el stick de Vita. Y **su rendimiento también es cuestionable en la portátil.**

¡HAZTE CON TODOS!

JUGUETES DE *ROCKET LEAGUE*

Psyonix ha firmado con la empresa especializada **Zag Toys** para fabricar un colección de **12 coches de juguete oficiales** (con retroceso en las ruedas traseras y todo), que emulan a los modelos más populares del juego. **Llegarán esta primavera.**

NUEVO SHOOTER DE FOCUS

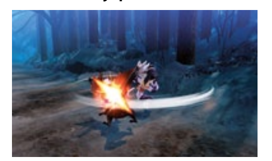
CONVIÉRTETE EN INSURGENTE

Insurgency: Sandstorm será un realista **shooter subjetivo** ambientado en **Oriente Medio** que contará con un modo Historia con **cooperativo para hasta 4 jugadores (2 a pantalla partida)** y un potente **multijugador**. Aún no tiene fecha de salida.

CORTESÍA DE AQUAPLUS

ROL DE NOMBRE IMPRONUNCIABLE

Atlus y Deep Silver van a lanzar en Europa en formato físico y digital ***Utawarerumono: Mask of Deception*** y ***Utawarerumono: Mask of Truth***, dos juegos de rol táctico con toques de "visual novel". ***Mask of Deception* se lanzará en primavera** y su secuela, ***Mask of Truth***, se lanzará posteriormente. Ambas producciones contarán con **textos en inglés y el audio en japonés.**



VIAJANDO EN EL TIEMPO

UN SHOOTER QUE VIENE DEL PASADO

Crytek ha dado el visto bueno a ***TimeSplitters Rewind***, un proyecto realizado por fans que pretende recoger **todos los mapas y modos de juegos del multijugador de las tres entregas de la saga** y adaptarlas a los tiempos que corren gracias al **motor CryEngine** (propiedad del estudio alemán). La idea es que sea un **juego gratuito y que salga este mismo año.**

NUEVO MODELO DE PS4

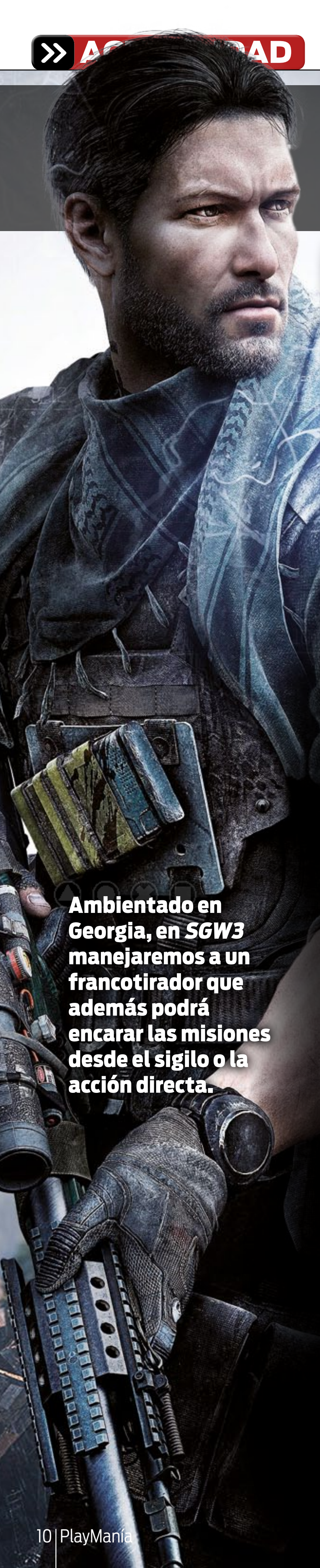
LA NUEVA PS4 TE DEJARÁ BLANCO

Sony lanza un **nuevo modelo de PS4 en blanco** polar (para ser exactos, el modelo se llama **Glacier White**). Es el modelo **Slim**, con un **disco duro de 500 GB** y a un precio recomendado de **299 €.** Ya está a la venta.



Duelo de franco

MUY PRONTO DOS **TIRADORES DE ÉLITE** SE VER



Ambientado en Georgia, en *SGW3* manejaremos a un francotirador que además podrá encarar las misiones desde el sigilo o la acción directa.





SNIPER GHOST WARRIOR 3 | PS4 | CI GAMES (KOCH MEDIA) | SHOOT'EM UP | 4 DE ABRIL

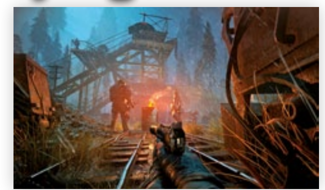
SNIPER GHOST WARRIOR 3

La tercera entrega de la serie *Sniper Ghost Warrior* dará un salto de calidad ofreciendo un mundo abierto y muchas novedades más.

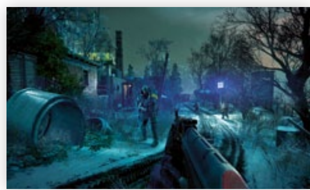
La serie *Sniper Ghost Warrior* va a hacer honor a su nombre más que nunca en esta tercera entrega, ya que además de ponernos en la piel de un francotirador (Sniper), podremos afrontar las misiones también desde el sigilo (Ghost) o con la acción por bandera (Warrior). Se trata de un shooter en primera persona ambientado en un gran escenario abierto (Georgia), con ciclo día/noche, sistema de mejora de habilidades y armas y una duración de unas 15 horas (el doble si queremos verlo todo). Y tendrá multijugador.

Ambientación y argumento

Sniper Ghost Warrior 3 nos pone en la piel de Jonathan North, un francotirador americano destinado en el norte de Georgia, una región cerca de la frontera rusa donde se está gestando una guerra civil. Tiene una misión oficial y otra personal: encontrar a su hermano. Le ayudarán otros personajes como Lydia Jorjadze, una mercenaria georgiana, que fue su amante.



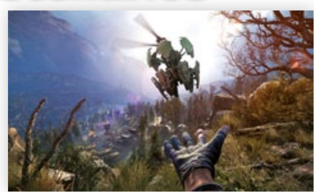
Jonathan North es el protagonista. Entre sus objetivos está encontrar a su hermano.



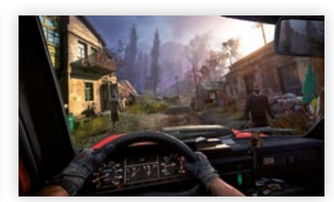
La acción se desarrolla en primera persona y habrá ciclo día/noche.

Desarrollo y escenarios

Sniper Ghost Warrior 3 nos propondrá un enorme escenario abierto que constará de más de 25 kilómetros cuadrados dividido en varias zonas. Pero lo mejor de todo es que podremos afrontar las misiones principales y secundarias de tres formas distintas: como un francotirador (Sniper), usando el sigilo (Ghost) o bien disparando "a saco" (Warrior).



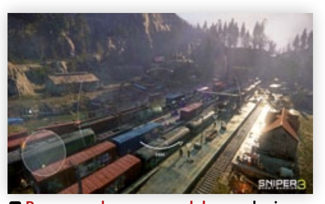
Los escenarios prometen ser variados: escarpadas montañas, zonas urbanas...



Podremos pilotar algún vehículo, aunque no parece que vayan a tener protagonismo.

Realismo

Si elegimos actuar como un francotirador, antes de apretar el gatillo habrá que verificar la distancia que hay hasta el enemigo y fijar en consecuencia la elevación de la mira para compensar la caída de la bala. También habrá que estar muy pendientes del viento, elegir bien el entorno y nuestra posición y reconocer la zona con nuestro dron.



Reconocer la zona con el dron y elegir un buen lugar desde donde disparar son clave.



Algunas balas pueden penetrar en distintos objetivos e incluso perforar muros.

tiradores en PS4

ÁN LAS CARAS CON PS4 COMO CAMPO DE BATALLA





SNIPER ELITE 4 · PS4 · REBELLION (BADLAND GAMES) · SHOOT'EM UP · YA DISPONIBLE

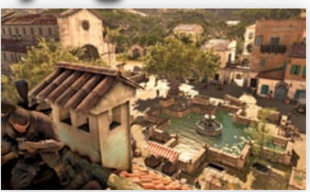
SNIPER ELITE 4

Rebellion y Badland Games nos sumergen de nuevo en la Segunda Guerra Mundial con la entrega más ambiciosa de la saga *Sniper Elite*.

Karl Fairburne, el protagonista de las entregas anteriores, vuelve para protagonizar *Sniper Elite 4*, otra aventura de acción de corte bélico ambientada de nuevo en la Segunda Guerra Mundial, aunque en un entorno más... soleado y mediterráneo. El desarrollo, basado en el sigilo y en el combate a distancia, es similar a los anteriores, aunque en entornos mucho más amplios. Presentará la campaña más extensa de la serie (para 1-2 jugadores). Y ofrece modos cooperativos para 2-4 jugadores y competitivo para hasta 12.

Ambientación y argumento

Estamos en Italia, en 1943. Karl Fairburne, agente encubierto y tirador de élite, tendrá que luchar junto a los valerosos hombres y mujeres de la resistencia italiana para liberar a su país del yugo del fascismo, y de paso también detener una temible nueva amenaza capaz de frenar el contraataque europeo de los aliados incluso antes de que empiece.



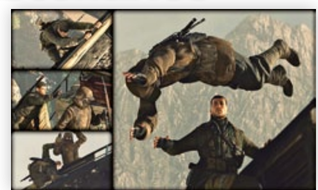
Seguimos en la Segunda Guerra Mundial pero esta vez nos trasladamos hasta Italia.



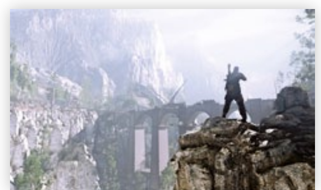
Si fracasamos, peligra el desembarco de Normandía y la victoria final de los aliados.

Desarrollo y escenarios

En *Sniper Elite 4* recorremos distintos parajes de la península italiana, desde soleados pueblos costeros hasta zonas controladas por los nazis, pasando por frondosos bosques y monasterios en las montañas, inspirados en la abadía de Montecassino. Los escenarios serán más grandes que en la entrega anterior y darán más opciones tácticas.



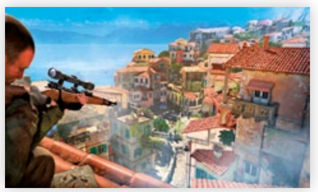
Podremos acabar con los enemigos por la espalda. No todo es disparar desde lejos.



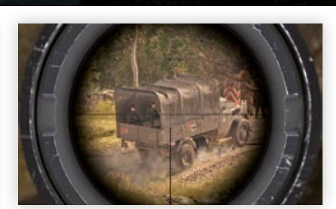
Será posible escalar para aprovechar que los escenarios son más verticales que nunca.

Realismo

La "kill cam", la cámara que sigue el recorrido de la bala hasta nuestro objetivo y que muestra, en Rayos-X, los órganos y huesos dañados por el proyectil, se ampliará. Ya no sólo afecta a los disparos de francotirador sino que también la vemos en las muertes por metralla, cuerpo a cuerpo y sigilosas. Y la IA de los enemigos ha mejorado mucho.



El realismo en la balística será clave. Pero sin entorpecer la diversión (menos mal).



LA IA ha mejorado. Si damos un paso en falso, los enemigos sabrán dónde buscar...

***Sniper Elite 4* se desarrolla en Italia en 1943. Si el tirador de élite Karl Fairburne fracasa, puede que nunca tenga lugar el desembarco en Normandía...**

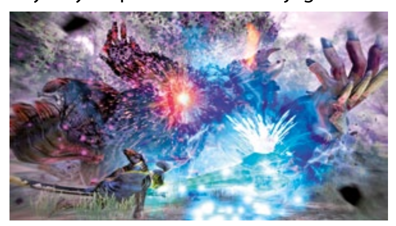
¿QUÉ PASA CON...

... la cuarta entrega de la serie *Skate*?

El pasado 28 de enero Daniel Lingen, "community manager" de EA, revolucionó las redes al tuitear #skate4. Sin embargo, pocos días después Andrew Wilson, CEO de la compañía, afirmó que "EA no está haciendo *Skate 4*, por ahora". Veremos a ver en qué queda la cosa.

... la fecha de salida de *Toukiden 2*?

El 24 de marzo llegará a Europa *Toukiden 2* para PS4 y PS Vita. Volveremos a cazar demonios japoneses junto a nuevos slayers y no pocas novedades jugables.



... el nuevo *God of War*?

El actor Christopher Judge, que es quien pondrá la voz al "nuevo" Kratos, deja caer en su cuenta de twitter que el juego saldrá durante este mismo año 2017. Ojalá, pero nosotros lo dudamos mucho...

... la llegada de *Battle Islands: Commanders*?

Cuando leáis esto ya estará disponible para su descarga en PS4 *Battle Islands: Commanders*, el nuevo juego de estrategia en tiempo real "free to play" de 505 Games que nos permitirá manejar algunos de los vehículos, tropas y armas más emblemáticas de la Segunda Guerra Mundial. ¡Probadlo que es gratis!

... el lanzamiento de *Stardew Valley* en PS4?

Desde mediados de diciembre podéis encontrar en el Store este adictivo "simulador de granja" que viene precedido por un éxito brutal en PC. Pero a los fans del formato físico les encantará saber que a comienzos de la próxima primavera, 505 Games lanzará en nuestro país la edición en formato físico de *Stardew Valley*.





CALL OF CTHULHU: THE OFFICIAL VIDEOGAME | PS4 | BADLAND | TERROR | ÚLTIMO CUATRIMESTRE 2017

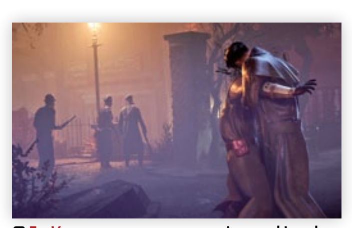
Siente la llamada de Cthulhu en PS4

Contemplamos en primicia una demo de *Call of Cthulhu*, un juego de terror basado en la obra de Lovecraft que nos volverá locos... literalmente.

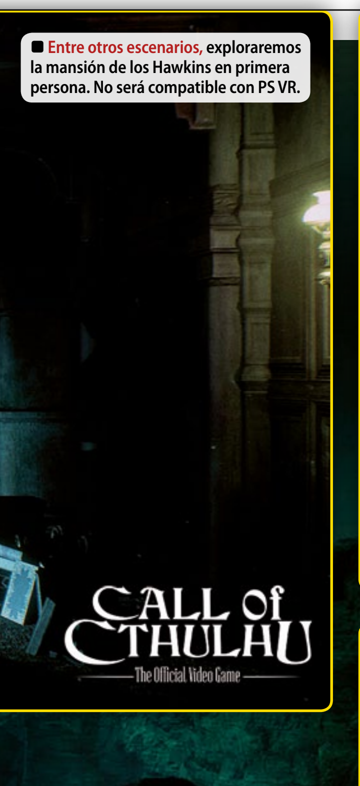
H.P. Lovecraft y todos los escritores que de algún modo continuaron su obra establecieron una rica mitología que, sorprendentemente, no ha sido demasiado explotada en videojuegos, al menos de forma "oficial". Para colmo, los títulos más destacados en este sentido (*Shadow of the Comet, Prisoner of Ice* y *Dark Corners of the Earth*) no los vimos en ninguna consola de Sony. Incluso se cancelaron algunos proyectos. Pero la "maldición" se va a romper a finales de este año con *Call of Cthulhu*, una aventura de terror desarrollada por Cyanide Studios y que Badland Games traerá a nuestro país. Ambientada en los años veinte, nos pondrá en la piel de Edward Pierce, un veterano de guerra reconvertido a investigador privado que llega a la tenebrosa isla de Darkwater para tratar de esclarecer la muerte de la artista Sarah Hawkins. Bajo una perspectiva en primera persona, exploraremos su mansión y alrededores. Pero a diferencia de *Resident Evil 7*, aquí no habrá acción directa ya que nos enfrentaremos a unos poderes más allá de la comprensión humana. Nuestra mejor arma será el conocimiento que obtendremos en base a descubrir pistas, resolver puzles y deducir correctamente. Si lo hacemos mal, el juego puede llevarnos por unos derroteros que pondrán en serio peligro nuestra misión, nuestra cordura y... nuestra vida. *Call of Cthulhu* contará con no pocos toques RPG (árbol de habilidades mejorables con la experiencia; diálogos que pueden variar el devenir de la trama según lo que digamos...) y un medidor de fobias que nos pondrá las cosas difíciles cuando nos toque huir y escondernos de las abominables criaturas que nos acechan. Tiene MUY buena pinta.

Otros juegos "oscuros" de Focus

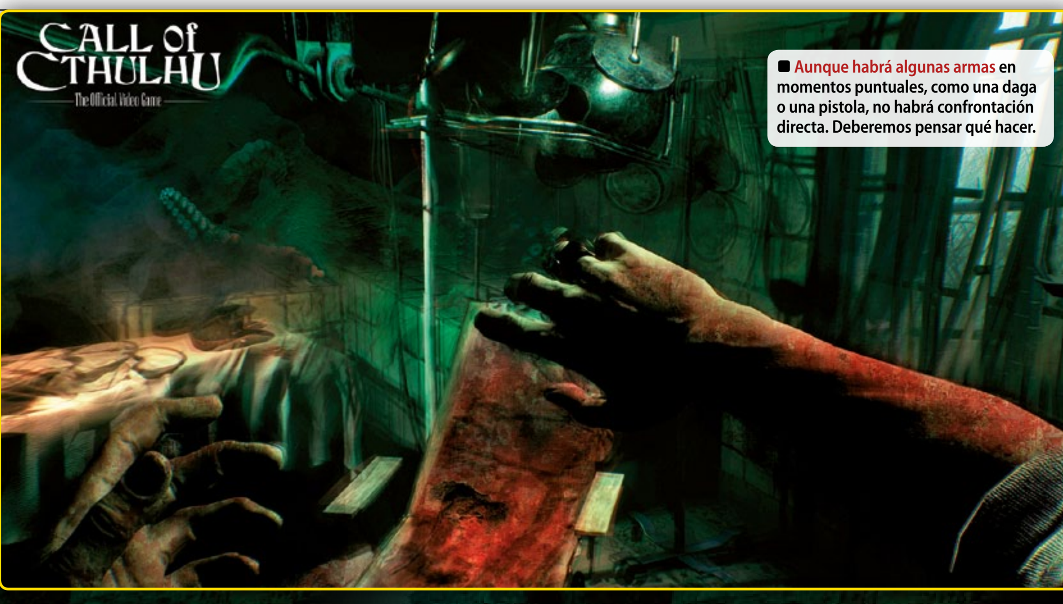
Hace una semana estuvimos en París y vimos todos los juegos que Focus Home Interactive tiene "en nómina" y que serán distribuidos en nuestro país. Salvo excepciones como *Seasons After Fall* o el prolífico *Farming Simulator*, se dio la casualidad de que muchos de los juegos que allí fueron presentados tienen una ambientación "oscura". Eso sí, algunos de ellos se encuentran en tempranas fases de preproducción y no los veremos hasta 2018 como poco. Pero, en cualquier caso, hay buen material.



En *Vampyr* seremos un vampiro en el Londres victoriano con muchas decisiones morales...



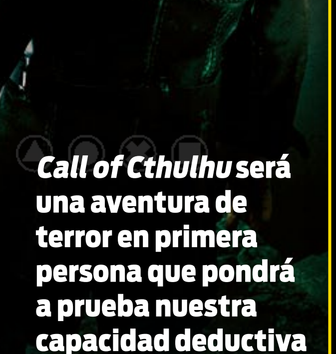
Entre otros escenarios, exploraremos la mansión de los Hawkins en primera persona. No será compatible con PS VR.



Aunque habrá algunas armas en momentos puntuales, como una daga o una pistola, no habrá confrontación directa. Deberemos pensar qué hacer.



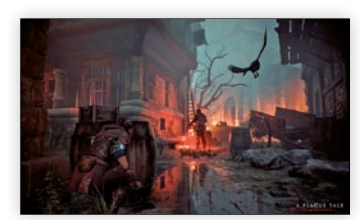




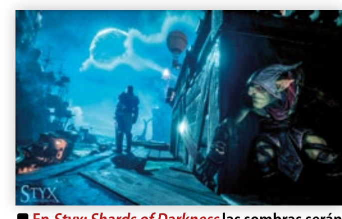
***Call of Cthulhu* será una aventura de terror en primera persona que pondrá a prueba nuestra capacidad deductiva y nuestra cordura.**



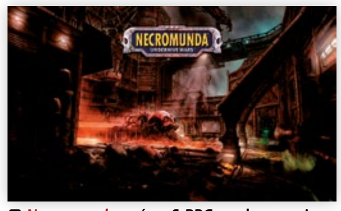
Árbol de habilidades, experiencia, diálogos con distintas respuestas, medidor de "pánico"... Que ganas de verlo acabado.



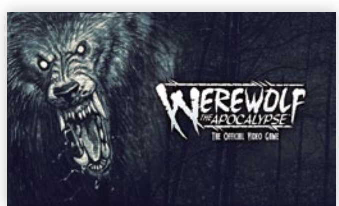
En *A Plague Tale: Innocence* tendremos que sobrevivir a una plaga en Francia, en 1349.



En *Styx: Shards of Darkness* las sombras serán nuestras aliadas para pasar desapercibidos.



Necromunda será un S-RPG en el que varias facciones lucharán por conquistar el terreno.



Werewolf: The Apocalypse será un "Action RPG" basado en el famoso juego de rol de mesa.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONTALENTS.ES

LAS ACELERADORAS DE PLAYSTATION ESPAÑA PRESENTAN SUS NUEVOS PROYECTOS

Estos son los juegos de PlayStation Talents Games Camp

Con sedes en Madrid, Bilbao, Valencia y Sevilla, la aceleradora PS Games Camp ya ha seleccionado los estudios que trabajarán con el apoyo de PlayStation España para lanzar sus nuevos juegos.

Una de las iniciativas de PlayStation España para apoyar al desarrollo de videojuegos en nuestro país es PlayStation Games Camp. Incluida dentro de la estrategia global PlayStation Talents, PS Games Camp es un espacio abierto de creación de videojuegos, una aceleradora para que pequeños estudios puedan concluir sus trabajo con el apoyo Sony Interactive Entertainment España. Los estudios seleccionados cuentan con un espacio físico en el que trabajar durante 10 meses, kits de desarrollo PS4 y una campaña de marketing para lanzar sus productos y otras muchas ayudas, incluyendo asesoramiento técnico y legal.

Aunque la iniciativa se puso en marcha con una sola sede en Madrid, actualmente Games Camp ya cuenta con sedes en Bilbao, Valencia y Sevilla y ha pasado de apoyar seis proyectos a apadrinar más de una decena, incluido el ganador de los Premios PlayStation.

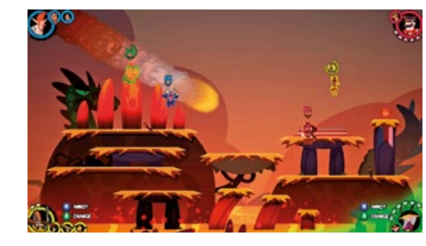
De Games Camp ya han surgido proyectos tan innovadores como *Drawfighters, Motor Strike, Nubla o Dogchild.* Este año, SIE España ya ha hecho la selección de los estudios que trabajarán en las aceleradoras de proyectos de Madrid, Bilbao, Sevilla y Valencia. Para que veáis que sí hay talento en nuestro país, ahí van los ganadores de cada una de las sedes.

Los estudios seleccionados desarrollarán su videojuego para PlayStation 4 y recibirán un espacio donde poder trabajar durante 10 meses, kits de desarrollo PS4, una campaña de marketing y asesoramiento.



PLAYSTATION TALENTS GAMES CAMP

Bilbao





Dynasty Feud

AVENTURA | KAIA STUDIOS

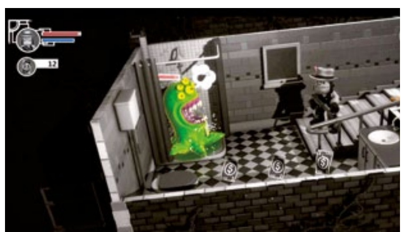
40 personajes totalmente diferentes se dan cita es ente juego de lucha 2D, donde se enfrentarán dinastías compuestas por cinco miembros. Cuando caiga un miembro del equipo, saltará el siguiente y, ojo, que un solo golpe podrá sacarnos del juego.



PLAYSTATION TALENTS GAMES CAMP

Valencia

PlayStation Games Camp llegó a Levante gracias a un acuerdo de colaboración Lanzadera, la aceleradora perteneciente a Marina de Empresas e impulsada por Juan Roig. Estos son sus proyectos.



Timothy vs. the Aliens

PLATAFORMAS | WILDSPHERE

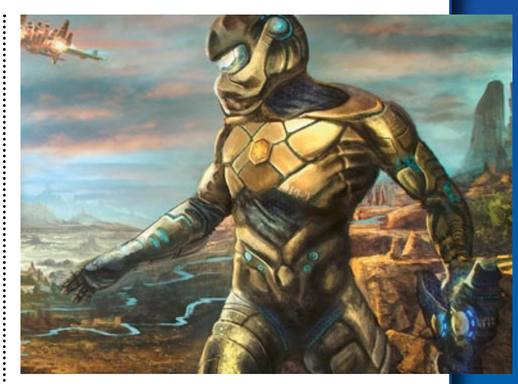
Mejor Juego Infantil en Premios PS 2016, es un plataformas protagonizado por el gángster Timothy, que debe hacer frente a una invasión alienígena con una estética muy particular.



Deiland

AVENTURA | CHIBIG

En los orígenes del universo, se enviaron cuatro príncipes a los planetas menores para encontrar el Cristal que daría lugar al origen de los mundos. Habitando el más pequeño de los planetas, tendremos que fabricar herramientas y objetos, comerciar, luchar...



HIVE

SHOOTER | CATNESS GAME STUDIOS

Un frenético shooter multijugador en scroll horizontal donde hasta 10 jugadores se dividen en dos equipos para enfrentarse en el interior del planeta Hive IV. Ambientación futurista y estética cuidada, escenario en forma hexagonal, con gravedad propia en cada lado.

El pasado noviembre, PlayStation España anunció un acuerdo con la Diputación Foral de Bizkaia para poner en marcha en Bilbao esta nueva, ubicada en Design Kabi, una incubadora que tiene en Bilbao Beaz.



The New Trailblazers

PLATAFORMAS TEAM JANKEN

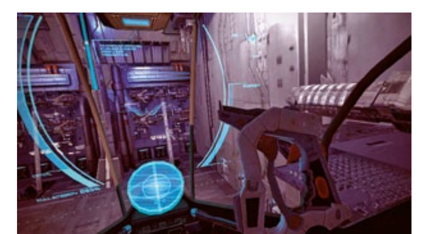
En este plataformas 3D nos veremos transportados a mundos de películas de diferentes géneros. Tendremos que usar con inteligencia las distintas habilidades de miembros de nuestra pandilla si queremos encontrar todas las cintas VHS y volver a casa.





En octubre de 2016, Andalucía Emprende firmó un acuerdo de colaboración con Factoría Cultural Madrid para poner en marcha una sede de PS Games Camp en El Cubo de la Cartuja. Estos son sus primeros proyectos.



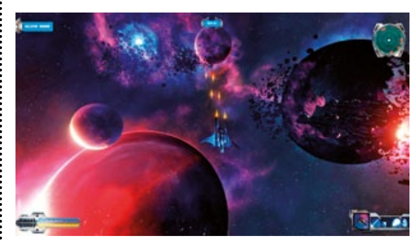


Readout

SHOOTER DUAL MIRROR GAMES

Un shooter para PlayStation VR en el que debemos enfrentarnos, a los mandos de nuestra nave espacial y en primera persona, a oleadas de alienígenas que quieren destruir la Tierra. La nave se controlará con el DualShock 4 y gracias al dispositivo de realidad virtual de PS4 la inmersión será total.





Phobos Vector Prime

SHOOTER GUNSTAR STUDIO

Es un MOBA en el que asumiremos el papel de un piloto espacial, adquiriendo y equipando naves con módulos de combate de última generación para luchar en emocionantes campos de batalla de hasta 6 jugadores online.



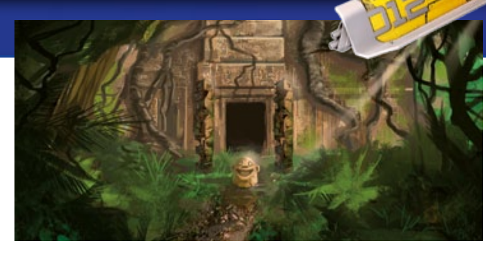
Cuando PlayStation España creó PS Talents, aprovechó para crear Lanzadera MAD, su aceleradora de proyectos en Factoría Cultural de Madrid. Al abrir nuevas sedes, Lanzadera MAD pasó a ser Games Camp Madrid.



Intruders: Hide And Seek

AVENTURA TESSERA STUDIOS

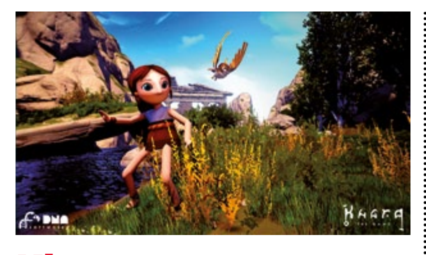
Es el ganador de los III Premios PlayStation, una sobrecogedora aventura de sigilo para PlayStation VR en la que un chaval de 13 años que ve cómo su familia es secuestrada por unos perturbados y debe moverse por la casa para rescatar a su familia.



The Lost Explorer

AVENTURA LIGHTBOX ACADEMY

Basado en el universo de Tadeo Jones, *The Lost Explorer* es un juego para PlayStation VR que se desarrolla en una isla perdida en el Pacifico Sur de la que deberemos tratar de escapar explorando escenarios llenos de peligros y tesoros.



Khara

AVENTURA DNA SOFTWORKS

Una preciosa aventura de plataformas y puzles, finalista de los III Premios PS, en la que Khara, la protagonista, debe usar su poder de controlar el agua para resolver puzles, derrotar a los guardianes de la isla donde está y evitar que Tritón robe el poder de la Atlántida.



Flynn And Freckles

AVENTURA ROOKIE HERO GAMES

Exploración, plataformas y mucha acción es la propuesta de esta aventura en tercera persona en la que nos meteremos en el pellejo de Flynn para recorrer una isla llena de peligros y secretos, en la que nuestro ingenio será tan importante como nuestra habilidad.



Rascal Revolt

AVENTURA SEAMANTIS GAMES

Es un shooter cooperativo en tercera persona, pensado para disfrutar el multijugador a pantalla partida, como antes. Una divertida experiencia para toda la familia, con una simpática estética, en la que nos enfrentaremos, cooperando, a delirantes criaturas.



ENTREVISTA A...
YOSUKE HAYASHI
JEFE DEL TEAM NINJA

"*Nioh* es diferente, no es un clon de *Dark Souls*"

Hablamos con el máximo responsable del mítico estudio Team Ninja sobre su nuevo proyecto, *Nioh*, cómo ha cambiado el juego tras 10 años desde su anuncio, el futuro del desarrollo de videojuegos en Japón o los juegos para móviles.

Después de tantos años en Team Ninja, ¿cómo llevas ser ahora el director del estudio?

Team Ninja lleva varios proyectos al mismo tiempo. Mi cometido principal dentro del estudio es construir la estructura del equipo. En el caso concreto de *Nioh* mi responsabilidad es velar por que el juego sea cada vez mejor.

***Nioh* lleva más de 10 años en desarrollo, con todo los cambios que ello supone. ¿Qué queda hoy en día de aquella idea inicial basada en el guión inacabado del cineasta Akira Kurosawa? ¿Qué habéis decidido eliminar?**

Realmente de aquel guión prácticamente no queda nada, ya que a lo largo de los años el proyecto se ha retomado en distintas ocasiones y reseteado ciertos aspectos. Prácticamente todo se ha creado y cambiado desde que iniciamos de nuevo el desarrollo de *Nioh* hace ya dos años. Esperamos que este nuevo enfoque que hemos decidido darle al proyecto sea del agrado de los jugadores.

¿En qué momento del desarrollo decidisteis inspirar la aventura en muchas de las mecánicas de la saga *Dark Souls*? ¿Qué hace de *Nioh* un juego verdaderamente diferente a la exitosa obra de FromSoftware?

Es cierto que tomamos como referencia *Dark Souls* a la hora de crear *Nioh*. Su estructura de juego es una de las más queridas y apreciadas de los últimos tiempos. Las principales características que hemos querido incluir son la sensación de tensión constante durante nuestra aventura y la lucha con espadas junto a la importancia de las armaduras. Sin embargo, *Nioh* es una experiencia muy diferente y no un clon de *Dark Souls*.

Desde luego, ya estabais acostumbrados a hacer juegos difíciles como *Ninja Gaiden*. ¿Será *Nioh* también una experiencia desafiante? ¿Realmente querremos partir el mando en momentos de frustración?

Sí, efectivamente puede ser un juego en el que te entren ganas de lanzar el mando al suelo (risas). Desde luego, no va a ser un juego fácil. Siempre hemos querido que el juego suponga un verdadero desafío. *Ninja Gaiden*, aunque también era difícil, era un juego de acción mientras que *Nioh* es un juego de rol en el que nuestros atributos y habilidades también jugarán un papel fundamental. Por ejemplo, aquellas personas que estén menos acostumbradas a los juegos de acción siempre podrán mejorar las habilidades y poderes de nuestro héroe y así enfrentarse con más garantías a ese enemigo que se les resiste. Los jugadores menos habilidosos podrán crear un personaje con más defensa mientras que los más mañosos podrán hacer un personaje más ligero y ágil, aunque vulnerable. Además, también podremos pedir ayuda a nuestros amigos (u otros jugadores anónimos) que podrán venir a ayudarnos.

"El desarrollo japonés se vio desbordado por la capacidad técnica y creativa de los estudios occidentales en PS3. Mi labor es crear una nueva estructura en Team Ninja que mejore nuestros juegos".

¿Este sistema de juego cooperativo funcionará con algún tipo de "matchmaking" que busque jugadores de un nivel similar? ¿El "looteo" ofrecerá recompensas aleatorias?

El hecho de invitar a alguien con un nivel muy alto haría que los combates se volviesen demasiado fáciles, así que hemos decidido que el nivel de los jugadores invocados (llamados a nuestra partida) se ajustará al desafío al que nos enfrentemos. En cuanto al "looteo", habrá un sistema de recompensas aleatorio al aniquilar a nuestros enemigos, aunque también tendremos tesoros desperdigados, y muy bien escondidos, por los escenarios.

¿Qué otros juegos, al margen de la saga *Souls* y los anteriores proyectos del Team Ninja han servido como influencia en *Nioh*?

El referente que más hemos tenido en cuenta, respecto al género de los juegos de rol de ac-

La movidísima historia del equipo Ninja

Creados a partir de Tecmo, Team Ninja es el estudio responsable de sagas tan valoradas como *Dead or Alive* o *Ninja Gaiden*.



Dead or Alive no sólo era un portento gráfico en sus días, también era un gran simulador de lucha.



En *DoA Xtreme Beach Volleyball* las luchadoras se iban a la playa a jugar al volley y a enseñar carne.

Ninja Gaiden 3 es, junto a *Yaiba: Ninja Gaiden Z*, la entrega peor valorada en la historia de la saga.

Detrás de la fundación del Team Ninja está una de las personalidades más extravagantes del panorama del desarrollo japonés: Tomonobu Itagaki. Con su larga melena y parapetado siempre tras sus oscuras gafas de sol, Itagaki formó el estudio con miembros de Tecmo para encargarse de la saga *Dead or Alive*. El juego de lucha fue un absoluto éxito, al que luego se sumaría la otra gran joya del estudio nipón: *Ninja Gaiden*. Itagaki, que además fue acusado y posteriormente absuelto por acoso sexual a una empleada de Tecmo, abandonó el Team Ninja en 2008. Yosuke Ayashi, el protagonista de nuestra entrevista, tomó los mandos del estudio desde entonces. Y ahora, un pequeño repaso a los títulos más destacados de Team Ninja:

- 1996 Dead or Alive
- 1999 Dead or Alive 2
- 2001 Dead or Alive 3
- 2003 Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball
- 2004 Ninja Gaiden
- 2005 Dead or Alive 4
- 2009 Ninja Gaiden Sigma II
- 2012 Ninja Gaiden 3
- 2012 Dead or Alive 5
- 2013 Toukiden
- 2017 Nioh

ción, ha sido *Diablo III*. Saliéndonos de los videojuegos habría que mencionar que las películas de Akira Kurosawa también han sido una gran inspiración, especialmente por el estilo de las batallas y la tensión que se crea al ver a dos contendientes que están a punto de empezar un combate a muerte.

El juego mezcla realismo, como la época de los samuráis, con elementos de fantasía como los yokai (demonios del folclore japonés). ¿Cree que los jugadores occidentales lo entenderán y disfrutarán como los japoneses?

Si hay algo que no ha cambiado en estos 10 años de desarrollo ha sido el núcleo de la historia, en el que un occidental, William, se convierte en samurái. Para añadir más variedad a los combates, y aumentar el desafío, decidimos introducir otro tipo de enemigos, los yokai, criaturas sobrenaturales. Creemos que los jugadores que no conozcan a fondo la cultura japonesa también lo disfrutarán al completo, ya que el protagonista, un extranjero, va descubriendo todos esos elementos al mismo tiempo que el jugador.

Gracias a los comentarios de los jugadores. la segunda demo de *Nioh* ha cambiado mucho de lo que vimos en la primera. ¿Qué nuevos cambios veremos en la versión final?

Uno de los principales cambios es que ya no tendremos tantos enfrentamientos contra hordas de enemigos que nos sobrepasan en número para que nunca vivamos una batalla desigual. Si nos matan o tenemos éxito debe ser por nuestra "culpa", no porque la dificultad sea injusta. También hemos trabajado mucho para mejorar el comportamiento de la cámara.

¿Qué elementos de rejugabilidad encontraremos a pesar de que la historia ya nos vaya a llevar unas 40 horas de juego?

Aún no puedo desvelar nada, pero sí que los jugadores deben estar tranquilos porque habrá contenido de sobra en *Nioh*. Además, como anunciamos, tendremos un pase de temporada con contenidos decargables y cosas como un modo PvP que incluiremos en el juego de forma totalmente gratuita.

¿Qué piensa de la industria del videojuego en Japón en la actualidad? ¿Cree que recuperará el trono como pionera del videojuego a nivel mundial? ¿Piensa que el mercado móvil engullirá a las consolas y el juego tradicionales?

El desarrollo japonés quizás no cambió mucho desde PS One a PS2. En PS3 nos vimos un poco desbordados por la capacidad técnica y creativa de los estudios occidentales. Mi labor en el estudio es crear una nueva estructura organizativa que mejore el desarrollo de nuestros juegos. No sé si volveremos a la edad de oro de los juegos japoneses pero estoy seguro de que *Nioh* es un producto interesante, divertido y de calidad. Nosotros hemos hecho todo lo posible para crear un juego del máximo nivel. En cuanto al mercado móvil, no importa si crece este tipo de juegos. Nosotros vamos a seguir haciendo juegos "tradicionales" aunque tengamos un ojo puesto también en los smartphones, pero creo que ambos mercados pueden coexistir sin problemas.

Nuestra sensación es que nos esperan grandes juegos japoneses en el futuro próximo. Juegos que en lo creativo no tienen que envidiar nada a los desarrollos occidentales, aunque quizás sí en lo técnico. ¿Están trabajando para igualar ese nivel gráfico?

Quizás es cierto que en los últimos años ha habido juegos japoneses que no han sabido llegar a todos los mercados. El verdadero problema con el que nos enfrentamos fue que no podíamos competir con los estudios occidentales en cuanto a recursos financieros. Sin esta capacidad económica es muy difícil que se produzca una mejora técnica. Eso no quiere decir que el personal técnico japonés no esté cualificado o que no disponga del talento necesario. Es un problema de recursos financieros, de número de personas que podemos dedicar a un proyecto. Seguimos sin poder competir al mismo nivel, por lo que debemos crear experiencias que atrapen a los jugadores como ha pasado con la saga *Souls*, por ejemplo. Lo que queremos es que los jugadores acaben apreciando nuestro juego al margen de sí es muy valorado o no por la crítica.

¡Jugadores, reuníos!

Daniel Acal
@daniacal

EL ACUERDO ENTRE SQUARE ENIX Y MARVEL PUEDE SUPONER EL COMIENZO DE UNA ETAPA DORADA EN LO QUE A JUEGOS DE SUPERHÉROES SE REFIERE. ¡EMPIEZAN CON LOS VENGADORES!

A finales del mes pasado, Marvel Entertainment y Square Enix anunciaron que formarán una "sociedad creativa", un "acuerdo plurianual de múltiples licencias de juego para desarrollar y editar juegos originales basado en los queridos superhéroes Marvel". La primera superproducción que verá la luz bajo esta alianza tiene a Los Vengadores como protagonistas y está siendo desarrollada por Crystal Dynamics, en estrecha colaboración con Eidos Montreal. Esto nos deja dos noticias: una mala y otra buena. La mala es que vuelve a esfumarse (al menos a corto/medio plazo) la posibilidad de que la serie *Legacy of Kain* sea resucitada de algún modo por sus creadores (sigo pensando en que esta franquicia tiene un grandísimo potencial). Y la buena, pero MUY buena, es que un juego de Los Vengadores desarrollado por los creadores de *Tomb Raider* y con el apoyo de los autores de los últimos *Deus Ex* puede ser un auténtico "pepinazo".

De momento, nos emplazan a 2018 para conocer más detalles sobre éste y otros proyectos (recordemos que habrá más de un juego, ya que el proyecto es "plurianual"). Pero en 2018, concretamente en el mes de mayo, se estrenará la primera parte de "Infinity War", la tercera peli de Los Vengadores que será tan grande que llegará dividida en dos partes (la segunda está prevista para mayo de 2019). Podríamos pensar que lo lógico sería que los juegos se basaran en las pelis, pero no. Ya está confirmado que la historia será "completamente original". Y yo me alegro mucho de ello.

Tradicionalmente, los juegos de superhéroes basados en películas suelen ser malos o muy malos. Yo prefiero que los desarrolladores trabajen con libertad, respetando por supuesto la franquicia de marras pero sin la cortapisa de tener que ceñirse a la película y a sus "tempos". Pero esto no quiere decir que no puedan aprovecharse del "ruido mediático" que generan las pelis. Yo espero que de eso también puedan beneficiarse los chicos de Insomniac de cara a su juego de Spider-Man, previsto para finales de año aunque salga meses más tarde que la prometedora "Spider-Man Homecoming" (cuyo estreno tendrá lugar en julio).

Tratar de asociar el éxito de las pelis a los juegos es algo descabellado, pero sí que es cierto que, si salimos del cine "contentos", como que apetece más comprarse un juego de superhéroes, ¿no? Y si me lo permitís, con prácticamente todas les pelis de Marvel Studios hemos salido contentos de la sala (sí, con "Doctor Strange" también, no me seáis "haters"). Con el estreno de "Guardianes de la Galaxia Vol. 2" en abril, seguro que hasta casi me dan ganas de jugar a la aventura gráfica de Telltale que sale acompañando a la peli (he dicho "casi" porque no creo que lo haga; personalmente no me atraen mucho las aventuras de Telltale).

¿Y qué me decís de *Marvel vs Capcom: Infinite*? La nueva entrega de uno de mis juegos de lucha favoritos de la pasada generación promete pegar muy fuerte y quitarle a Capcom el mal sabor de boca que les ha dejado *Street Fighter V* (que ha vendido poco más de 1 millón de copias a nivel mundial, unas ventas bastante por debajo de las pretensiones que tenía la compañía de Osaka con este juego).

En la "acera de enfrente", la de DC Comics, también tenemos juegos muy interesantes (por desgracia, no puedo decir lo mismo de sus últimas pelis). *Injustice 2* será el contrapunto perfecto para *Marvel vs Capcom: Infinite*. Otro juego de lucha en el que héroes y villanos de DC se darán de tortas con todo el buen hacer del maestro Ed Boon y su equipo de NetherRealm Studios. Y al insistente rumor de un juego de Aquaman (que al parecer sí estaría de algún modo basado en la peli que habrá en 2018 o al menos sí usaría la imagen de Jason Momoa, el actor que le dará vida en el cine), tenemos que sumar el nuevo (y aún no revelado) proyecto de Rocksteady. ¿Os imagináis que fuera un juego sobre la Liga de la Justicia y que compitiera contra Los Vengadores de Square Enix? Sería un choque colosal en el que todos los aficionados a los superhéroes saldríamos ganando.

El poder de los datos en los videojuegos


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Cada vez se habla más del "Big Data" o de los grandes volúmenes de datos que se generan con la información de los usuarios (y que definen una foto casi perfecta de quiénes somos) y que, a su vez, se enfrentan con los de otros para generar perfiles muy acertados del tipo de usuario que somos. Simplemente, por haber creado una cuenta en Facebook o Google, muchas compañías tienen acceso a quién eres, por dónde pasas a diario o incluso qué inclinación política tienes. Un "pequeño" detalle que podría haber sido decisivo, por ejemplo, para decidir el curso de las últimas elecciones en Estados Unidos o, incluso, para aspectos más irrelevantes, como encontrar el sitio óptimo para abrir una tienda determinada, según la clientela potencial (por edad, rango de ingresos, etc.).

Muchos os preguntaréis, ¿y esto que tiene que ver con los videojuegos? Pues bastante. Cada vez más y más compañías recaban datos de nuestro comportamiento como jugadores, aunque sean experiencias no orientadas al juego online. No hace falta decir que Activision sabe muy bien cuáles son los mapas y modos de juego que más éxito tienen en cada *Call of Duty*, las armas más utilizadas o el tiempo que, de media, dedicas a la campaña individual (incluso porcentajes de cuántos la terminan). O que, tres años después de su lanzamiento, *Black Ops II* seguía teniendo la nada desdeñable cifra de 12 millones de usuarios activos.

Capcom ha sido, históricamente, otra que ha estado muy interesada en recabar datos de los usuarios. En 2012 lanzó residentevil.net, una web que recopila los "logros" de los jugadores en su serie *Resident Evil*. Con la llegada de la séptima entrega, la compañía ha diversificado aún más los datos que recopila. A 6 de febrero de 2017, ya sabemos que más de 1,2 millones de jugadores (entre las tres plataformas en que se ha lanzado el juego) se han conectado a residentevil.net. Y no sólo eso: que un 9,38% ha probado el juego con un visor de VR. Es decir, más de 113.000 personas han disfrutado del juego con PlayStation VR, que es el único visor soportado oficialmente. Datos recabados "sólo" durante los trece primeros días de estar el juego a la venta...

Vistos así desde lejos, en frío, estos datos pueden parecer inocentes... pero ya están permitiendo a Capcom trazar estrategias de cara al futuro. Desconozco los baremos que manejará la compañía, pero ese 9,38% de usuarios que lo han probado en VR ya ha sido suficiente para que Capcom confirme que va a seguir invirtiendo y apostando por la compatibilidad con la realidad virtual en sus futuros proyectos. Quién sabe si una cifra inferior, por ejemplo al 5%, hubiera supuesto el fin del apoyo al soporte. Porque ¿para qué invertir tiempo en algo que no va a darnos los réditos que esperábamos?

Capcom y Activision no son los únicos que recaban datos. Las propietarias de las plataformas también tienen un perfil nuestro muy ajustado a la realidad, desde las franjas horarias a las que te sueles conectar al tiempo medio que pasas jugando, géneros preferidos, intenciones de compra o gasto medio al mes. O los mensajes que mandas. Datos que se pueden utilizar para confeccionar por ejemplo, acciones como anuncios personalizados, directos a tu correo electrónico o campañas de reserva o rebajas.

Pero, aún queda mucho por ver en el uso de estos datos. ¿Y si las compañías empezaran a afinar más en el tipo de juego que gusta a la mayoría? ¿Y si el uso de estos datos acaba por enterrar algunos géneros que no gozan del mismo éxito a ojos de esos números? ¿O que suponga el cese del apoyo a una nueva tecnología, consola, periférico o servicio? Que las compañías están utilizando ya todo tipo de datos es una realidad, y quizá el reflejo sea justamente ese: el de una industria cada vez más "calculadora", que poco a poco va aniquilando la creatividad en virtud de los números.

CADA VEZ MÁS COMPAÑÍAS RECABAN DATOS DE NUESTRO COMPORTAMIENTO COMO JUGADOR, INCLUSO EN EXPERIENCIAS OFFLINE

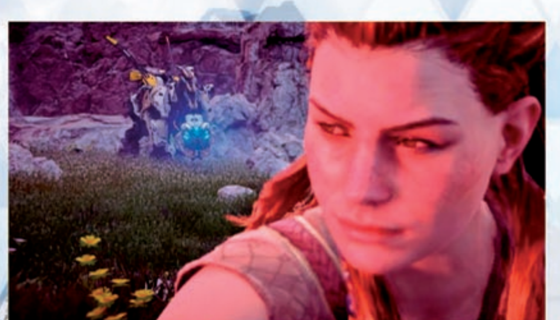


UN HORIZONTE CADA VEZ MÁS CERCANO EN PS4

Horizon Zero Dawn

¿Por qué crear un parque con dinosaurios que luego acaban zampándose a todo el mundo? ¿No sería mejor vivir en un mundo con gigantescas criaturas robóticas a las que podamos dar caza? Sería igual de caro y peligroso, pero más divertido.







El mundo post-apocalíptico de esta nueva aventura aún mantendrá algunas grandes ciudades en pie.



Aloy será la heroína del juego, aunque las criaturas robóticas prometen robarle protagonismo.

PS4 GUERRILLA GAMES ROL DE ACCIÓN 1 DE MARZO

Hemos viajado a Ámsterdam, a las oficinas de Guerrilla Games, para probar de primera mano su nueva aventura, *Horizon: Zero Dawn*, uno de los juegos más prometedores del año en PS4. El estudio, conocido por la saga *Killzone*, ha dado un giro de 180 grados y abandona los Helghast, la perspectiva en primera persona y el tono sombrío para dar la bienvenida a un mundo colorido que mezcla elementos prehistóricos, robots gigantescos y ciencia ficción creando una de las ambientaciones más originales de los últimos años.

Este mundo post-apocalíptico, para los que anden despistados, nos sitúa en un futuro en el que los humanos han involucionado y viven en tribus como en la prehistoria. La especie dominante son las máquinas, unos robots con apariencia de dinosaurios y otros animales, que campan a sus anchas por el escenario de juego. Descubrir qué ha pasado y cómo han conseguido las máquinas relegarnos a una especie de segunda categoría será uno de los puntos fuertes de la aventura, al estilo de grandes clásicos de la ciencia ficción como el "Planeta de los Simios", por ejemplo. La protagonista será Aloy, una joven cazadora que, equipada con su arco y otros cachivaches, dará caza a esas usurpadoras criaturas. Uno de los artilugios más importantes que descubrimos durante nuestra partida fue el foco. Se trata de un pequeño dispositivo electrónico de una civilización pasada que permitirá que Aloy interactúe con otros artefactos "antiguos", incluidas las máquinas que dominan este mundo. Gracias al foco, Aloy podrá ver los puntos débiles de estas bestias y sus rutas de patrulla. Esto último será muy importante, pues la aventura contendrá una buena dosis de sigilo. Aloy podrá esconderse en la hierba alta y utilizar piedras o silbidos para atraer la atención de las bestias y finiquitarlas con ataques por sorpresa, muy en la línea del magnífico *Sombras de Mordor*. Conocer sus rutas nos permitirá anticiparnos a sus movimientos, escabullirnos sin ser vistos o colocar trampas en el camino de las máquinas, ya sea de cara a destruirlas... o hackearlas, pues algunas podrán ser utilizadas como montura para desplazarnos a gran velocidad. »

Las voces de la rebelión humana

LA APUESTA DE SONY POR *HORIZON: ZERO DAWN* es más que firme y no están reparando en gastos para el lanzamiento de este Parque Jurásico robótico en nuestro país. Y es que el juego llegará doblado al castellano. Entre las voces encargadas del doblaje nos encontramos a viejos conocidos del sector como Emilio Gallardo o Vicente Gil y a actrices como Michelle Jenner, que interpreta a la protagonista del juego o a Dafne Fernández, que pone voz a Beladga, un misterioso personaje de esta aventura.





Michelle Jenner, actriz de series como *Los Hombres de Paco* o *Isabel*, pone voz a Aloy, la heroína del juego.

»

Aloy promete convertirse en una de las protagonistas femeninas más emblemáticas de los últimos tiempos.

Gracias al foco, uno de los artilugios de Aloy, podremos escanear el escenario en busca de pistas, enemigos, etc...

Ediciones muy salvajes

HORIZON: ZERO DAWN es, sin duda, uno de los lanzamientos más esperados del año en PS4. Guerrilla Games y Sony lo saben de sobra, así que han preparado unas ediciones muy especiales para que nos adentremos en el salvaje universo de Aloy. Hay de todo, desde una caja tan metálica como los esqueletos de nuestros enemigos en el juego hasta una espectacular figura de Aloy.

EDICIÓN DE COLECCIONISTA. Incluye una figura de Aloy, libro de arte, caja metálica y 3 packs con ítems.



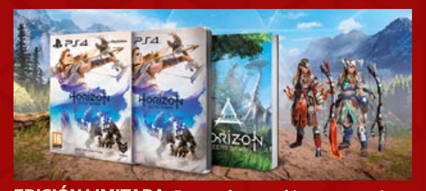
EDICIÓN ESTÁNDAR. Incluye sólo el juego. En edición física cuesta 69,99 euros y en formato digital 59,99, una rebaja poco frecuente.



EDICIÓN DIGITAL DELUXE. La forma el juego, libro de arte digital, tema de PS4 y tres packs de objetos.



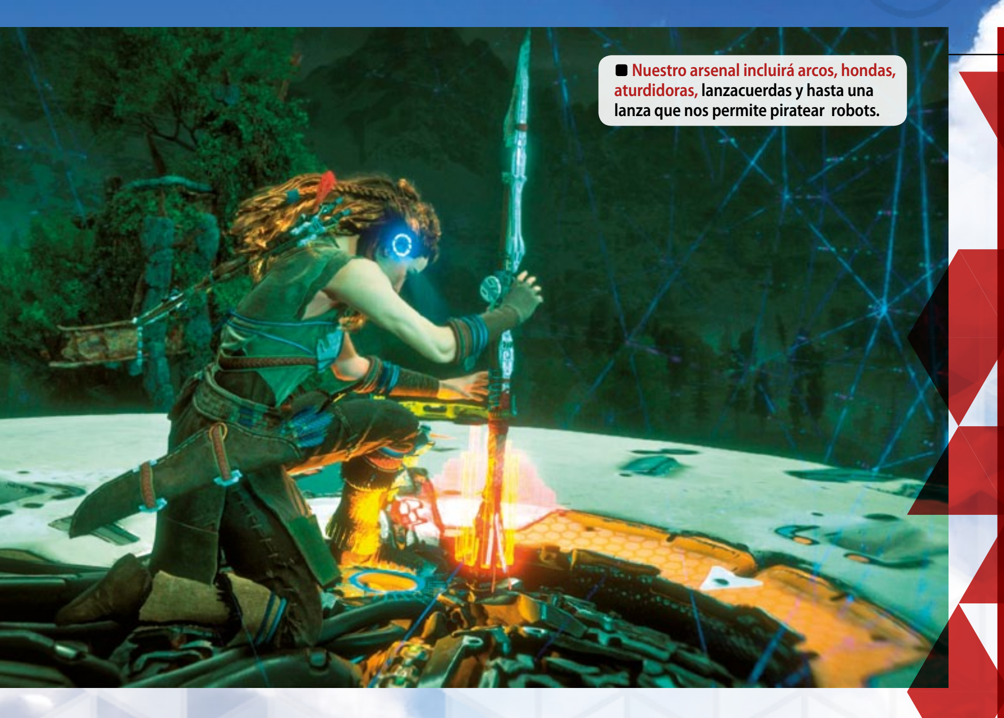
PACK CON PS4. El día de lanzamiento llegará este pack de PS4 (modelo delgado de 1TB) con el juego de Guerrilla incluido.



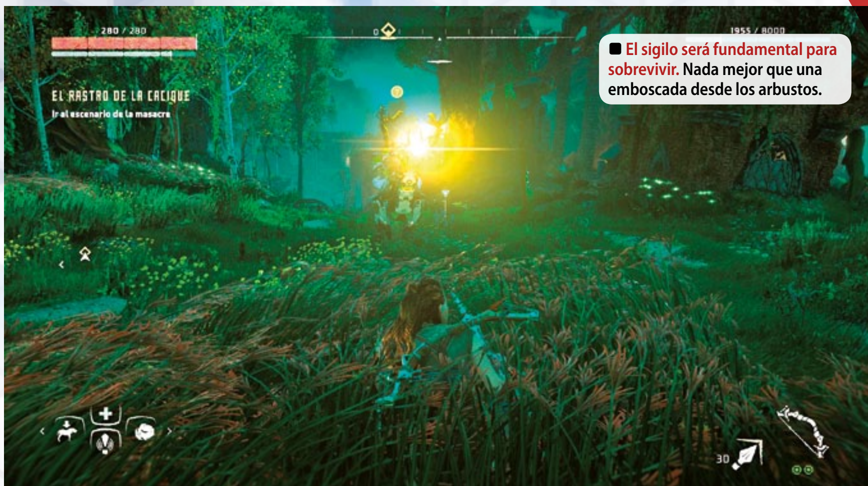
EDICIÓN LIMITADA. Formada por el juego en caja metálica, libro de arte, tema de PS4 y los 3 packs.

El foco también nos permitirá ver a los enemigos a través de las paredes y analizar el escenario en busca de pistas, imitando la visión detectivesca de Batman en la trilogía *Arkham*. Eso sí, cuando lo utilizamos Aloy camina más despacio y no puede realizar determinadas acciones por lo que nos servirá para planificar nuestra estrategia más que para tenerlo activado en todo momento.

***Horizon* no es un sandbox con toques roleros sino un RPG de acción** en toda regla, con una profundidad y complejidad a la altura de los clásicos del género y que, además, se desarrolla en un mundo abierto. El escenario de juego está repleto de recursos naturales como flores, madera, pieles de animales... además de los materiales que podemos extraer de las máquinas que derrotamos. Con ellos podremos fabricar desde nuevas armas o mejoras hasta pociones y trampas con las que cazar a nuestros rivales. El arco es el arma predilecta de Aloy pero el arsenal será mucho más amplio. Contaremos con una lanza para los ataques cuerpo a cuerpo, una honda, un lanzacuerdas que nos permitirá atar a las máquinas para inmovili-



■ **Nuestro arsenal incluirá arcos, hondas, aturdidoras,** lanzacuerdas y hasta una lanza que nos permite piratear robots.



■ **El sigilo será fundamental para sobrevivir.** Nada mejor que una emboscada desde los arbustos.

Horizon: Zero Dawn será un juego de mundo abierto pero, por encima de todo, será un RPG de acción con todos los elementos propios de los juegos de rol.

zarlas, una aturdidora que crea trampas cable y, suponemos, que habrá más variantes en el juego final. También dispondremos de varios tipos de trampas y pociones para mejorar un atributo durante un tiempo limitado o recuperar salud. Y es que la salud no se recuperará de forma automática por lo que habrá que andar con mucho ojo si no queremos repetir demasiadas veces una misma zona.
También podremos equipar atuendos que alterarán nuestra apariencia y nos otorgarán distintos beneficios. Además, tanto armas como atuendos dispondrán de ranuras donde insertar modificaciones que añaden nuevos efectos. Los objetos estarán categorizados por colores según su rareza, al estilo de juegos como *Diablo* o *Destiny*. Para hacerlo todo aún más rolero no podía faltar la típica jerarquía elemental que dicta las debilidades y resistencias de los enemigos, efectos que podemos incluir en nuestras armas y protecciones. También contaremos con un sistema de mejora de habilidades al ir ganando experiencia. El árbol de habilidades disponible estará dividido en tres ramas: merodeadora, valiente y recolectora. Merodeadora se centrará en las habilidades de sigilo, como ataques sigilosos, ralentizar el tiempo al apuntar en un salto o deslizarnos... Valiente se ocupará de las ventajas de combate, como impactos críticos o mejoras en la precisión. Por último, Recolectora nos otorgará beneficios como acelerar la curación de los botiquines u obtener más recursos naturales al rebuscar, por ejemplo. Todas estas opciones combinadas darán lugar a un sistema de combate ágil, satisfactorio y desafiante.

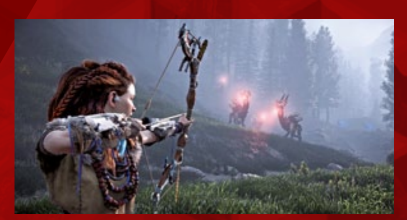
La dificultada será más alta que en otros títulos similares. Todos los enemigos, incluso los más débiles, podrán acabar con nosotros si no somos cuidadosos. Los vigilantes, por ejemplo (las máquinas que recuerdan al mítico velociraptor), son uno de los enemigos más comunes y con un flechazo a la cabeza serán historia. Eso sí, serán rápidos, atacarán en grupo y nos pondrán contra las cuerdas si nos confiamos demasiado. Habrá que ver si al avanzar en la aventura se mantiene el nivel de »

Ecosistema robótico

LA FAUNA SINTÉTICA que poblará el mundo de *Horizon: Zero Dawn* será de lo más variada. También habrá animales "normales" deambulando por los escenarios, pero los protagonistas serán los robots. Todas estas criaturas formarán un verdadero ecosistema en el que cada especie cumplirá un función determinada y será caza o cazador de otros animales, como sucede en la realidad. Además de los ejemplos que os ponemos a continuación, también hemos visto criaturas con aspecto de cocodrilo, de tiranosaurios, otras voladoras cual pterodáctilo...
En la demo que pudimos jugar en nuestra visita a las oficinas de Guerrilla Games pudimos comprobar, en el menú, que habrá 26 especies.



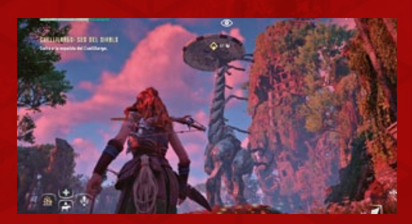
ESTA ESPECIE DE LEONES serán un duro rival. Como sucede con otras especies, las versiones corrompidas atacarán a sus colegas normales.



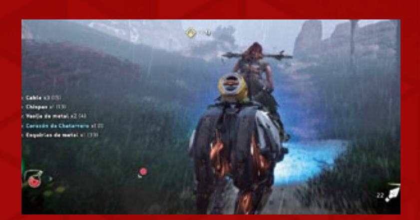
CAZAR ANIMALES será clave para obtener recursos. Aquí, podemos ver a los primos robóticos de los ciervos pastando tranquilamente.



VIGILANTES. Una de las especies más comunes tiene aspecto de velociraptor y la misma mala uva. Atacan en grupo y avisan a otras criaturas.



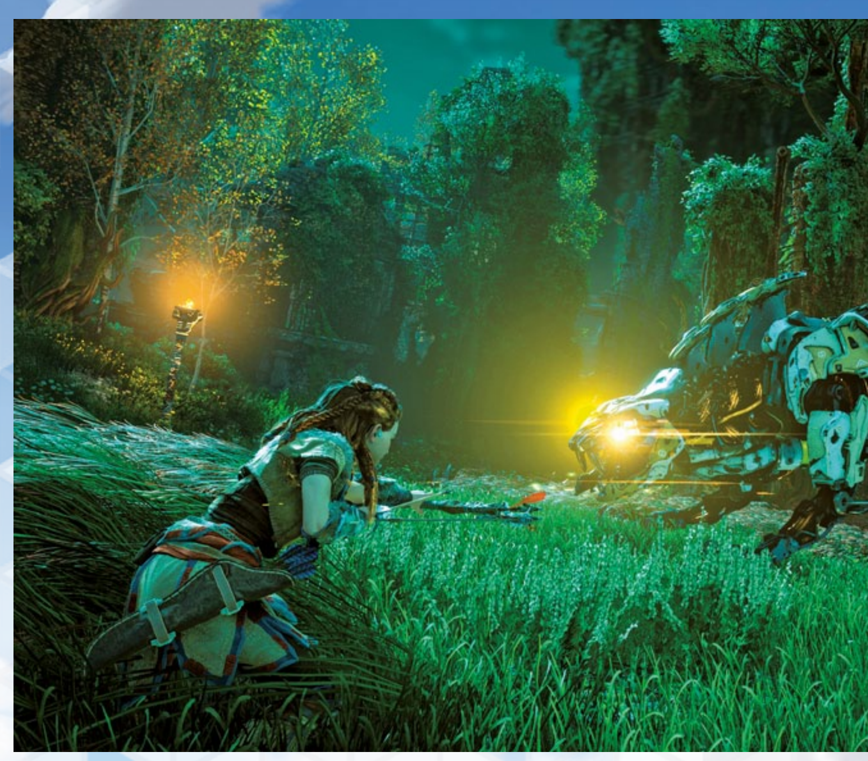
CUELLILARGOS. Esta jirafas cibernéticas nos servirán para desbloquear elementos del mapa. Antes, eso sí, tendremos que escalar a su cabeza.



GALOPADORES. Si conseguimos piratear una de estas criaturas podremos desplazarnos en ellos como si fueran un caballo y de forma rápida.

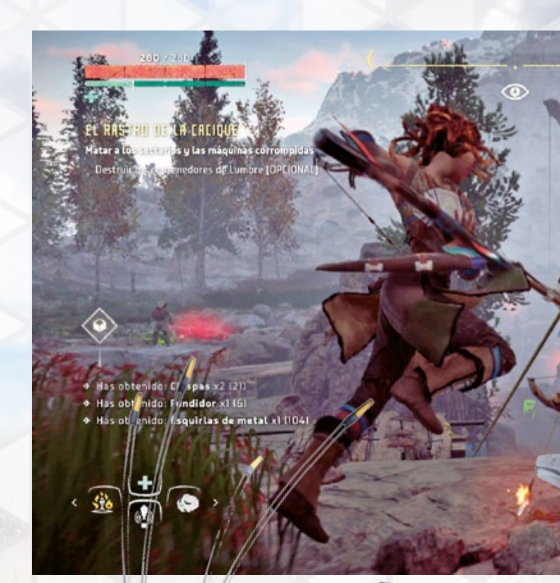








El sistema de conversaciones nos permitirá escoger el diálogo y tomar distintas decisiones.



desafío en función de las mejoras que hayamos obtenido. Pero habrá peligros mucho mayores, como una especie de dientes de sable al que tuvimos que enfrentarnos. Acabar con él no fue nada fácil: tuvimos que trazar una estrategia, aprovechar sus debilidades y sacar partido a todas las habilidades a nuestro alcance. Cuando su cuerpo de metal cayó destruido, tuvimos la sensación de haber llevado a cabo una gran proeza.

El espectáculo técnico será soberbio y nos ha parecido el juego de mundo abierto más potente que se ha visto en consolas. Texturas, iluminación, partículas, vegetación, animaciones faciales... Todo está a un nivel sobresaliente gracias al buen hacer de Guerrilla y de su motor gráfico de nueva generación, Decima. Aunque nosotros sólo exploramos una zona donde reinaba la vegetación, llena de árboles y ríos, también visitaremos zonas desérticas o picos nevados, por ejemplo. La belleza de los escenarios promete dejarnos con la boca abierta. Eso sí, también hemos visto algunos fallos o defectos técnicos, como la calidad del agua, animaciones durante las conversaciones algo robóticas, y no nos referimos a las máquinas o algunos bajones en el framerate bastante desconcertantes pues no siempre sucedían en momentos de una gran carga gráfica en pantalla. Esperamos que estos problemas se solucionen en la versión final ya que *Horizon* esconde paisajes de bellísima factura y es todo un prodigio visual. Imaginamos que en PS4 Pro el "show" será aún mayor. Además, habrá una cantidad ingente de co-




El apartado técnico promete convertirlo en el juego de mundo abierto más vistoso hasta la fecha.


Los robots no serán los únicos enemigos, ya que nos las veremos con miembros de otras tribus.

leccionables (datos de sonido, hologramas, glifos...) y misiones secundarias, con un sistema de diálogos con la ya clásica rueda de opciones a lo *Mass Effect*.

Las sensaciones que nos ha dejado esta primera partida con *Horizon* no pueden ser mejores. Técnicamente es un portento y en lo jugable nos ha parecido un RPG de acción realmente completo. Como podéis ver en los cuadros que acompañan a este reportaje, el juego llegará doblado al castellano y con varias ediciones especiales, síntoma de que Sony apuesta fuerte por lo nuevo de Guerrilla. Nosotros, sin ninguna duda, estamos deseando que se abra la veda de la caza robótica en PlayStation 4 el próximo 1 de marzo.

"Tras 10 años de *Killzone*, era hora de un nuevo reto"



HERMEN HULST

Director de *Guerrila Games*

¿Es *Horizon: Zero Dawn* el mayor proyecto de Guerrilla Games hasta la fecha?
Es el proyecto más ambicioso y grande con un kilómetro y medio de diferencia.

***Horizon* es un cambio drástico respecto a la saga *Killzone*. ¿Qué os llevó a dar ese paso?**
Creo que, tras trabajar durante una década con la saga *Killzone*, era hora de afrontar un desafío nuevo. El equipo quería explorar nuevos caminos. En un principio no planeábamos un cambio tan drástico, pero estábamos tan emocionados con el concepto que hasta celebramos el desafío que suponía.

Es la primera vez que Guerilla Games se atreve con el género RPG. ¿Ha supuesto un gran desafío añadir todos estos elementos?
Ha sido algo que hemos tenido que aprender como equipo. Yo prefiero llamarlo action RPG, porque es un RPG que se juega como un título de acción. Y todos los elementos roleros son una novedad para el equipo. Por suerte, hemos traído mucho talento con experiencia en esa área a Guerrilla Games, pero ha sido muy divertido trabajar en el sistema de progreso, creación de objetos… Ha sido genial.

Si el juego se convierte en un éxito, ¿os gustaría llevar más lejos la historia? ¿Crees que veremos una secuela algún día?
Estamos tan cerca del lanzamiento de *Horizon* que no estoy listo para hablar de la vida después de *Horizon: Zero Dawn*. Al mismo tiempo, diré que durante la producción de este juego ha habido tanta creatividad de los miembros del equipo que han surgido una enorme cantidad de ideas. Ya veremos qué hacemos.

¿Y qué nos dices de *Killzone*? ¿Crees que la saga continuará en un futuro?
Siempre hemos dicho que amamos la saga *Killzone* y aunque estemos trabajando en algo nuevo eso no significa que no la retomemos. Nos gusta muchísimo y sería muy divertido ver qué puede hacer el equipo con *Killzone* ahora que ha crecido y adquirido nuevas habilidades. Pero, de nuevo, ahora estamos trabajando en *Horizon* y estamos a punto de terminarlo, así que no tengo anuncios al respecto.

¿Habéis pensado en incluir un modo multijugador o algo similar en *Horizon: Zero Dawn*?
Desde el principio vimos *Horizon: Zero Dawn* como la historia de Aloy. Es su viaje el que seguimos. Así que no, va a ser un juego para un jugador y ésa ha sido siempre nuestra idea.

Hace unas semanas recibimos la triste noticia de que vuestros colegas de Guerrilla Cambridge cierran sus puertas. Imaginamos que esto ha debido ser un duro golpe para vosotros.
Por supuesto. Cuando tienes que tomar decisiones como ésa, siempre es difícil. Sony Worldwide Studios siempre evalúa donde van a invertir y, en este caso particular, decidieron que la inversión debía ir a otro lugar. Es todo lo que puedo contar por ahora.

El nuevo *The Legend of Zelda* se pone a la venta casi al mismo tiempo que *Horizon: Zero Dawn*. Teniendo en cuenta que es una saga con 30 años a sus espaldas frente a una nueva IP, ¿estáis preocupados?
Personalmente, y como jugador, me emocionan todos los grandes lanzamientos y estoy deseando jugarlos. Con este proyecto siempre hemos hecho lo que hemos creído conveniente; hemos creado un juego que toma indicadores de otras grandes franquicias y a la hora de publicarlo vamos a hacer lo mismo. Nuestros fans, la gente que lo espera con muchas ganas, están deseando que llegue el día 1 de marzo (en Europa) para echarle el guante y no se van a distraer con otras plataformas o juegos que se pongan a la venta.

***Horizon* se ha desarrollado siempre con el modelo base de PlayStation 4 en mente, pero ¿cómo habéis afrontado el desarrollo también en PS4 Pro?**
Vemos PS4 Pro como una gran oportunidad para acercarnos aún más a la visión artística de *Horizon: Zero Dawn*. Es un juego que se basa en la belleza de la naturaleza, con unos gráficos vibrantes y conectar una PlayStation 4 Pro a una televisión 4K te abre una ventana a su mundo. Ya renderizamos internamente en HDR, y no tener que reducirlo, ver todo ese brillo y detalles coloridos, es todavía más fantástico. Pero la PlayStation 4 base, en1080 p, también va a darte un resultado fantástico.

Hideo Kojima ha elegido el motor gráfico de *Horizon*, Decima, para dar vida a su nuevo juego. ¿Qué puedes contarme de esta colaboración?
Hideo Kojima es, obviamente, uno de los desarrolladores con más talento de la industria. Ha conseguido un equipo fantástico y con mucho talento, pero sin tecnología. Nosotros ya habíamos lanzado un juego para PS4, *Killzone: Shadowfall*, y remodelado por completo nuestra tecnología principal para adaptarla al mundo abierto, los elementos RPG… Sentimos que Kojima Productions necesitaba ayuda y teníamos algo interesante que ofrecer, así que nos pusimos en contacto con ellos y les dijimos: "ya que estáis trabajando para PlayStation 4, ¿por qué no usáis el motor Decima?". Y así fue como empezó todo. Con el tiempo, muchas amistades han evolucionado mientras colaborábamos, les enseñábamos cómo funciona la tecnología… Ahora los equipos trabajan de forma más cercana, en el sentido de que nos envían cosas y les echamos un vistazo. Así que todo empezó compartiendo el motor, pero se ha convertido en una colaboración entre dos estudios.

Ha habido cierta controversia en España debido a que varios usuarios aseguraron que no jugarán a *Horizon* porque su protagonista es femenina. ¿Qué les dirías para que cambien de idea?
No oigo eso muy a menudo. Mucha gente ha testeado el juego y no es un punto importante que hayan destacado. Seguro que alguien lo ha dicho y nadie tiene por qué jugar a algo, ¿verdad? Tú eliges lo que te gusta y eso está bien. Les diría que tengan cuidado con lo que se van a perder. Aloy es un personaje increíble y un recipiente fantástico para que cualquiera disfrute de una experiencia maravillosa. Si te gusta el combate táctico, la exploración de mundos de ciencia ficción... pero no eres capaz de ver más allá de tus gustos personales, te lo vas a perder. Pero, insisto, es una decisión personal.

Otros futuros imperfectos

■ *Mass Effect: Andrómeda* nos llevará a explorar la galaxia vecina en busca de un hogar para los humanos.

■ Nuevos peligros nos esperan en Andrómeda, por lo que tendremos más habilidades que nunca.

■ Cada planeta tendrá su propio clima, aspecto y tendremos misiones secundarias en todos.

PS4 | BIOWARE | ROL | 23 DE MARZO

Mass Effect Andromeda

En el futuro imperfecto de Bioware los humanos tendremos que abandonar nuestra mundo para encontrar un nuevo hogar en la galaxia vecina, Andrómeda. El éxodo será de proporciones bíblicas, con un Arca en la que viajan miles de personas, y aliens, en busca de un futuro mejor. Además, nos enfrentaremos a un misterioso y poderoso personaje, el Arconte, que amenazará con liquidar a todos los tripulantes del Arca.

Los combates prometen ser los mejores de la saga. En lugar de estar constreñidos a una sola clase (combate, biótica o tecnología) podremos reasignar los puntos de habilidad en cualquier momento para experimentar lo que cada subclase pueda ofrecernos. Además, cada una tendrá más habilidades que nunca. El ingeniero, por ejemplo, vendrá con un dron de combate de regalo que nos asistirá y protegerá en la batalla. También tendremos un buen número de poderes, un completo arsenal y hasta un jet pack para movernos con soltura por los bellos escenarios. La exploración será otra de las claves, al estilo de la primera entrega, aunque ahora habrá mucho que hacer en cada planeta. De hecho, cada uno tendrá un jefe final, su propio bioclima (que puede ser mortal para nuestro equipo), misiones secundarias, recursos por extraer... Sin duda, una de las promesas del 2017.

El mundo de *Horizon: Zero Dawn* no es el único futuro imperfecto que nos encontraremos en los próximos meses en PS4. Nos esperan universos alienígenas, robots con inteligencia humana...

PS4 | ARKANE STUDIOS | SHOOT 'EM UP | 5 DE MAYO

Prey

Un experimento con resultado imperfecto en la estación espacial Talos 1 ha llenado la instalación de alienígenas. Si alguno de ellos llega a la Tierra será el fin de la humanidad. Sólo Morgan Yu, es decir nosotros, puede detenerlos. Los aliens pueden adoptar cualquier forma que deseen, por lo que la tensión promete hacernos saltar de la silla en más de una ocasión. Lo mismo pueden aparentar que son un viejo amigo que transformarse en un objeto de los escenarios. Por suerte nosotros podremos hacer lo mismo. ¿Convertirnos en una taza de café para colarnos por una rendija? Los creadores de *Dishonored* nos tienen acostumbrados a este tipo de mecánicas tan originales. Y habrá muchas más, como un cañón de pegamento que nos servirá para acabar con los enemigos o crear una masa que nos permita crear una escalera, por ejemplo. Y todo eso explorando un enorme mundo abierto.

Nuestro héroe tendrá que enfrentarse a unos aliens que pueden adoptar cualquier forma.



PS4 | INXILE ENTERTAINMENT | ROL | 28 DE FEBRERO

Torment: Tides of Numenera

La aparición y caída de innumerables civilizaciones ha dejado la Tierra en un estado medieval, con los humanos viviendo en pequeños asentamientos. Nosotros formaremos parte del "noveno mundo", con 8 grandes civilizaciones que desaparecieron por motivos desconocidos. Esta secuela espiritual de *Planescape: Torment* promete recuperar los grandes elementos que hicieron del título original un juego de culto: una historia compleja, cientos de diálogos y una ambientación de lujo. Además, adaptará las reglas del juego de mesa *Numenera* a un entorno interactivo.



PS4 | VOLITION | SANDBOX | 2017

Agents of Mayhem

Esta versión futurista de Seúl, Corea del Sur, también tiene una buena ración de imperfección. Una organización terrorista, llamada L.E.G.I.O.N., pretende hacerse con el control de todas las naciones por las malas y solo nosotros, la organización M.A.Y.H.E.M., será capaz de pararles los pies. El juego compartirá universo con la saga *Saints Row* e incluso tendrá guiños a otras creaciones del estudio, como la infravalorada saga *Red Faction*. Y todo eso con el sentido del humor y las dosis de locura típicas de Volition bajo un envoltorio de acción desenfrenada en un mundo abierto.

2B, una androide de combate, será la protagonista de esta secuela del spin-off de *Drakengard.*

PS4 | PLATINUM GAMES | ROL DE ACCIÓN | 10 DE MARZO

NieR: Automata

Una panda de desalmadas máquinas alienígenas han arrasado la Tierra y la humanidad se ha visto forzada a asentarse en la Luna. Desde allí, les mandamos androides de combate para intentar ganar la guerra. Un futuro poco prometedor, ¿verdad? Pues no, porque estamos hablando de un interesante mundo abierto creado por las expertas manos de Platinum Games junto a los artífices de *Drakengard* y la primera entrega de *NieR*. El cóctel jugable nos ha dejado un gran sabor de boca tras varias demos, ofreciendo un RPG de acción con varios personajes controlables, una historia única y una jugabilidad que mezclará combates cuerpo a cuerpo en tercera persona con fases de shoot 'em up en perspectiva 2D.



PS4 | DECK 13 INTERACTIVE | ROL DE ACCIÓN | MAYO DE 2017

The Surge

La explotación de la Tierra por parte del hombre ha llevado a la humanidad al borde del abismo en este futuro creado por los desarrolladores de *Lords of the Fallen*. El cambio climático, la polución y la hambruna han diezmado a la población y nuestro héroe comienza a trabajar en una corporación que pretende solucionar estos graves problemas haciendo uso de unos poderosos exoesqueletos. Siguiendo la línea de su anterior aventura, *The Surge* tendrá unos combates muy similares a los de la saga *Dark Souls*. Uno de los grandes añadidos a las batallas será la posibilidad de escoger la parte del cuerpo de nuestro enemigo en la que queremos golpear, lo que nos podrá reportar la pieza de equipo que estamos atacando o valiosos recursos con los que mejorar nuestro equipamiento.



PS4 | CD PROJEKT RED | ROL | SIN CONFIRMAR

Cyberpunk 2077

Night City será el telón de fondo de la nueva aventura de los creadores de la genial saga *The Witcher*. Ambientada en un futuro en el que el colapso socioeconómico ha obligado al gobierno a delegar en megacorporaciones, tanto la historia como las reglas "roleras" estarán extraídas del juego de mesa creado por Mike Pondsmith en 1988. Además de decenas de horas de campaña en solitario también tendrá opciones multijugador y gráficos de infarto.

PS4 | QUANTIC DREAM | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Detroit: Become Human

En un futuro cercano, y no por ello menos imperfecto, los androides y los humanos conviven pacíficamente hasta que los robots empiezan a incumplir la primera ley de la robótica de Asimov, que les impide hacer daño a humanos. La elaborada narrativa del estudio de David Cage, creadores de aventuras como *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas*, será la pieza clave de este nuevo título, en el que las decisiones que tomemos prometen crear decenas de ramificaciones que darán lugar a distintos finales. Hasta ahora conocemos a dos de los personajes protagonistas: Kara, un androide recién fabricada que escapará de las manos de sus creadores y tratará de pasar desapercibida entre los humanos, y Connor, un androide de policía que se encarga de atrapar a otros androides descarriados de la ciudad.

La toma de decisiones será el pilar fundamental de la nueva aventura narrativa de David Cage.



PS4 | NIGHT DIVE STUDIOS | ROL DE ACCIÓN | SEGUNDO TRIMESTRE DE 2018

System Shock

Año 2072, una maléfica inteligencia artificial, Shodan, está fuera de control en la estación espacial Citadel y sólo un hacker como nosotros puede darle su merecido. Así comenzará, como lo hizo el original en 1994, el remake del mítico *System Shock*. Aquella joya seguía los pasos de *Doom*, al que añadía una buena cantidad de elementos roleros, una libertad de acción pocas veces vista, puzles realmente ingeniosos y un control demasiado complicado que prometen mejorar en este remake, con la ayuda de algunos miembros de Obsidian encabezados por Chris Avellone, que trabajó en *Planescape: Torment* o *Fallout: New Vegas*, entre otros. Una de las grandes virtudes del juego original, la capacidad para resolver un mismo problema de distintas maneras, se potenciará aún más en este remake.



PS4 | KOJIMA PRODUCTIONS | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

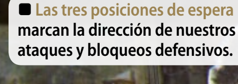
Death Stranding

Hideo Kojima nos trasladará hasta un extraño mundo apocalíptico y en guerra en el que nos pondremos en la piel del actor Norman Reedus (*The Walking Dead*) con un antagonista interpretado por el actor Mads Mikkelsen. En lo jugable, será una aventura de mundo abierto, usará el motor gráfico de *Horizon: Zero Dawn* y tendrá mecánicas multijugador cooperativas realmente innovadoras, como ha prometido el mismísimo Kojima.

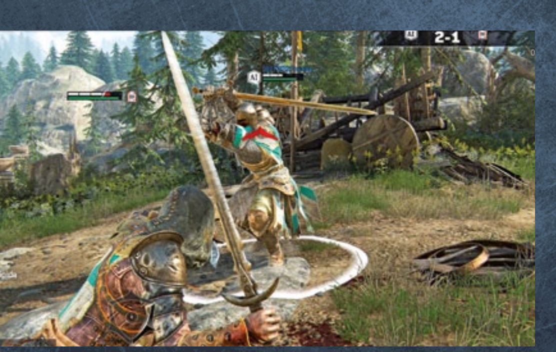


Intensos duelos de hasta 8 jugadores simultáneos son el plato fuerte de *For Honor*.

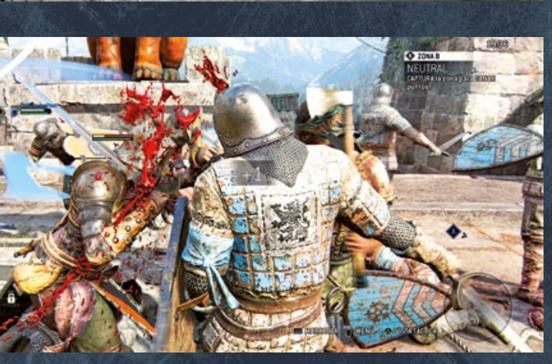




Las tres posiciones de espera marcan la dirección de nuestros ataques y bloqueos defensivos.







UN RECORRIDO HISTÓRICO POR EL CAMINO DE LA ESPADA

FOR HONOR

PS4 | **UBISOFT** | **ACCIÓN** | **14 DE FEBRERO**

Dicen que en el amor y en la guerra todo vale. Y el 14 de febrero de este año será recordado por rendir homenaje a esta controvertida frase, o más concretamente, por ponernos en el punto de mira de las amorosas flechas de Cupido… y también en el de las espadas, hachas o katanas de *For Honor*, el nuevo juego de Ubisoft que nos propone unas intensas batallas cuerpo a cuerpo entre tres facciones de algunas de las clases guerreras más formidables de la historia de la humanidad: vikingos, caballeros medievales y samuráis. Vale, ya sabemos que históricamente estas refriegas no se sostienen, pero ¿a que alguna vez os habéis planteado quién se alzaría con la victoria en un hipotético combate entre guerreros tan dispares? ¿Sería efectiva la tremenda fuerza bruta de un vikingo de 2 metros contra la agilidad y destreza de un samurái? ¿Inclinaría el equilibrio entre fuerza y técnica del caballero medieval la balanza a su favor? Se acabaron las elucubraciones, ¡por fin podemos comprobarlo de primera mano!

Aunque *For Honor* ya estará a la venta cuando leáis estas líneas (y por fin habremos superado, con mayor o menor éxito, el Día de los Enamorados), antes del cierre de edición de este número tuvimos la oportunidad de probar a fondo su beta cerrada, que no mostraba nada de su campaña en solitario, pero que nos permitió descubrir las cualidades de su modalidad estrella: los combates multijugador a través de internet, la verdadera razón de ser de la nueva apuesta de Ubisoft para PS4. Limitada a 6 mapas y 9 personajes (tres por facción), la beta nos dio acceso a los principales modos online: Duelo, o combates 1 vs 1 al mejor de 3 rondas; Pelea, en las que dos equipos de 2 miembros luchan entre sí, y Asedio, el más complejo y divertido de todos y que enfrenta a dos grupos de 4 jugadores por el dominio de tres zonas en unos escenarios atestados de numerosos soldados de cada bando, que están controlados por la CPU.



Espadas medievales, hachas vikingas y katanas japonesas miden sus fuerzas en este intenso título de acción, que cuenta con un fuerte componente multijugador y una ambientación de lo más atractiva. ¿Estáis listos para defender vuestro honor en la arena?

Todas estas variantes se pueden jugar por separado en partidas sueltas y, además, englobadas dentro de la Guerra de Facciones, un evento multiplataforma online "vivo", dividido en rondas de dos semanas de duración y en temporadas, que se reinician cada 10, y en las que, como si una suerte de Risk se tratara, nuestra lealtad a una facción en concreto, así como nuestras actuaciones en combate, nos sirven para contribuir a la conquista o defensa de diferentes territorios, cuya apariencia estética varía de forma notable dependiendo de la facción que mantenga su control. Es aquí también donde nuestro personaje adquiere más experiencia y, lo más importante, equipo con el que personalizar al máximo aspectos como sus armas, armaduras o apariencia estética. En este sentido, las posibilidades, que son exclusivas e independientes para cada uno de los guerreros, son muy grandes, y el juego ofrece centenares de variantes con las que convertir a nuestro héroe favorito (que podemos cambiar por otro en cualquier momento) en único, desbloqueando y equipando diferentes habilidades para lograr que su estilo de lucha se amolde al máximo a nuestra preferencias.

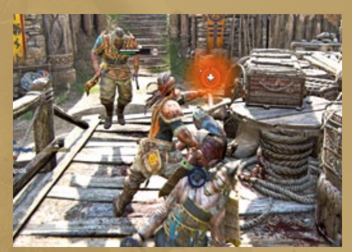
De todos modos, y pese a las grandes diferencias existentes entre cada facción y entre sus propios miembros, el sistema de combate es común para todos ellos, y lo cierto es que se ha »

La guerra y sus variantes

LOS COMBATES MULTIJUGADOR que ofrecía la beta cerrada estaban bien diferenciados en tres estilos, todos ellos pensados para sacar el máximo partido a las diferentes características de *For Honor*. Básicamente, se trata de contiendas 1 vs 1, 2 vs 2 y 4 vs 4, siendo ésta última opción (Asedio) la que ofrece más variantes. En este cuadro os explicamos cómo funcionan los combates online de *For Honor*.



LOS DUELOS muestran el lado más estratégico del juego, ya que en ellos nos medimos únicamente contra otro rival. Adelantarnos a sus movimientos es la clave para alzarnos con la victoria.



LAS PELEAS sitúan en la arena a dos grupos de dos jugadores cada uno. Podemos centrarnos en uno en concreto o ir hacia la posición de nuestro compañero para forzar un 2 vs 1. ¡Todo vale!



EL ASEDIO enfrenta a 8 jugadores (4 vs 4), a los que apoyan soldados manejados por la CPU, por el dominio de tres zonas de un campo de batalla. Llegar a 1000 puntos y eliminar a todos los rivales es el objetivo.



Las proezas son movimientos especiales que se pueden activar en ciertos momentos del Asedio.

Las opciones online son el punto fuerte del juego e incluyen un amplio número de posibilidades.



Las ejecuciones se pueden personalizar y nos permiten rematar brutalmente a los rivales.

Héroes de leyenda

LAS LICENCIAS HISTÓRICAS, que sitúan a samuráis, guerreros vikingos y caballeros medievales en un mismo campo de batalla, no son un impedimento para que cada una de las facciones esté fielmente reproducida en el juego. Además, cada una de ellas posee unas características y un estilo muy representativo y, dentro de las mismas, también encontramos luchadores muy dispares, lo que aporta mucha variedad y nos facilita la labor de encontrar a nuestro guerrero ideal.





Caballeros Medievales

Es, quizás, la facción más equilibrada gracias a su buena compensación entre fuerza y técnica de lucha. Portan escudo y las espadas y dagas son sus armas predilectas.



logrado crear un muy buen equilibrio entre acción y estrategia, haciendo que los duelos, en especial si nos topamos con un rival de nuestro nivel, sean muy profundos e intensos. Para explicarlo de forma sencilla, digamos que, a la hora de luchar, podemos alternar entre tres posiciones de espera distintas (arriba, izquierda y derecha), que se fijan con el stick derecho del mando y que marcan hacia qué zona del rival efectuaremos nuestro próximo ataque, que puede ser rápido (con R1) o más fuerte y contundente (con R2). Así, si ambos jugadores tienen seleccionada la misma posición de espera, los golpes se bloquearán, obligándonos continuamente, tanto en defensa como en ataque, a luchar "con cabeza", o lo que es lo mismo, a analizar el comportamiento del rival para anticiparnos a su próximo movimiento. Para hacer aún más profundo este sistema, se han incluido maniobras de esquiva, empellones que rompen la guardia del rival dejándole unos instantes desprotegido, poderosos ataques que no se pueden bloquear y, muy importante, una barra de energía, que disminuye con cada acción, y que al vaciarse por completo limita los movimientos de nuestro guerrero, obligándonos así a evitar la táctica "machacabotones" y, llegado el caso, a retirarnos para recuperar el aliento y volver a la carga con fuerzas renovadas.

Las características únicas de los guerreros también son determinantes a la hora de encarar cada enfrentamiento. Algunos de ellos son muy rápidos, ágiles y tienen un gran aguante físico, pero su fuerza es menor, por lo que, para obtener la victoria, deben evitar las distancias cortas y buscar el momento oportuno para contraatacar. Por su parte, otros héroes tienen en su tremenda fortaleza física y en la contundencia de sus armas su principal baza, ventajas a las que deben sacar el máxi-



Anticiparse a los movimientos del rival es la mejor técnica para bloquear sus ataques.

Un paseo por la historia

LOS 6 MAPAS disponibles en la beta estaban inspirados en algunos de lugares más representativos de las 3 facciones. Cada uno de ellos, además de resultar muy atractivo a la vista, ofrece elementos únicos, como puentes desde los que arrojar a los rivales o zonas elevadas, que podemos utilizar en nuestro beneficio a la hora de encarar los combates en los diferentes modos de juego.

El interior de una catedral de la época medieval es un marco incomparable para disputar un duelo 1 vs 1.

Un frondoso bosque repleto de puentes y accidentes geográficos es uno de los mapas con más posibilidades.

Aprovechar el entorno es crucial para obtener la mayor ventaja. ¡Y ningún guerrero puede nadar!

Samuráis
Los letales samuráis destacan por su increíble agilidad, por lo que muestran su mejor cara en estocadas rápidas y en contraataques tras esquivas en el último segundo.

Vikingos
Una tremenda fuerza bruta y una gran resistencia al daño enemigo son las mejores cualidades de estas auténticas bestias pardas del campo de batalla.

mo partido para contrarrestar su mayor tosquedad y lentitud a la hora de desplazarse o esquivar. Esta diversidad está muy bien reflejada en el juego y, lejos de quedarse en una cuestión meramente estética, las diferencias morfológicas de cada personaje alteran radicalmente su comportamiento en combate, lo que hace que elegir uno que se adapte a nuestro estilo predilecto se convierta en algo fundamental, algo que, por suerte, es posible dado que cada facción dispone de al menos un miembro "orientado" a cada estilo, rápido o contundente, así como otro más con unas características mucho más equilibradas.

El sistema de combate combina de forma muy acertada la estrategia con la acción más intensa.

En lo referente al plano técnico, la beta de *For Honor*, pese a no ser un producto totalmente finalizado, luce de forma espectacular. En PS4 Pro, que es donde hemos podido disfrutarla, el diseño y las animaciones de los personajes son lo más destacable, mientras que los escenarios, pese a no ofrecer una extensión demasiado grande, nos han sorprendido por su diversidad, su alto nivel de detalle y por la genial ambientación, que se inspira muy acertadamente en las diferentes épocas y lugares de origen propios de cada facción, situándonos en lugares tan diversos como un castillo medieval o un bosque japonés.
Así, con cientos de combates a la espalda, y cuando nuestro apoyo por el bando samurái empezaba a ganar fuerza en la Guerra de Facciones, la beta cerrada de *For Honor* concluía para prepararse para su lanzamiento definitivo. ¡Y nosotros ya estamos deseando saltar de nuevo al campo de batalla!

ALGUNAS BATALLAS GANADAS...

A lo largo de los años hemos ido adquiriendo una gran experiencia en combate. Aquí repasamos algunos de los juegos que han servido para curtirnos en el campo de batalla y hacer de nosotros unos temibles guerreros.



Arslan: The Warriors of Legend

ACCIÓN | KOEI TECMO | 29,95€

La adaptación del manganime destaca por su gran fidelidad con la obra original, pero, sobre todo, por las altas dosis de acción de sus multitudinarias batallas, en las que, entre otros objetivos, debemos acabar con más de 1000 enemigos en una sola fase.



Chivalry: Medieval Warfare

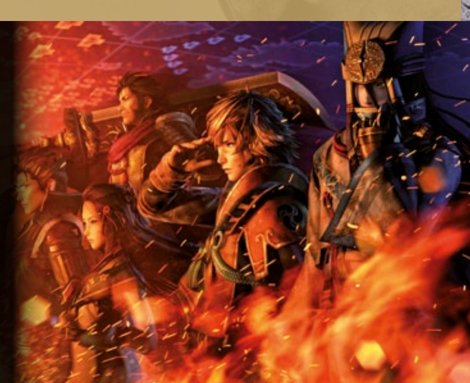
ACCIÓN | ACTIVISION | 19,95€

La crueldad de las batallas medievales se refleja a la perfección en este título, en el que las que decapitaciones y mutilaciones son el pan de cada día de sus batallas, de hasta 12 jugadores simultáneos, y en las que podemos elegir entre varias clases, como arquero o caballero.

Samurai Warriors 4 Empires

ACCIÓN/ESTRATEGIA | KOEI TECMO | 19,99 €

La estrategia y las decisiones políticas ganan protagonismo en la última entrega de esta popular saga, que no pierde su seña de identidad característica y vuelve a ofrecernos un modo batalla tan brutal como frenético ambientado en el siempre atractivo Japón Feudal.





Dynasty Warriors 8 Empires

ACCIÓN | KOEI TECMO | 19,95€

El Romance de los Tres Reinos sirve de ambientación para las batallas de esta subsaga de *Dynasty Warriors*, que añade bastantes componentes estratégicos a su habitual fórmula. Y es que aunque podremos dirigir ejércitos, también tendremos que machacar los botones de nuestro mando para repartir mandobles a todo lo que se mueva en batallas multitudinarias. Y ofrece una cantidad ingente de contenido, sobre todo de personajes.



Grand Ages: Medieval

ESTRATEGIA | KALYPSO | 15,99€

Ambientado en el Siglo XI, en este título de estrategia debemos lanzarnos a la conquista de Europa, aprovechando al máximo los recursos de cada zona de su enorme mapeado, tomando decisiones políticas y, por supuesto, situando con destreza nuestras unidades bélicas en el campo de batalla.



Mount & Blade: Warband

ACCIÓN | KOCH MEDIA | 19,99€

Forja tu destino en este "sandbox" medieval que te permite ser un aventurero solitario o liderar una facción y luchar a pie o a caballo en variados escenarios como castillos. Ofrece batallas online para 64 jugadores.

... Y OTRAS AÚN POR LIBRAR

Pero el camino de la espada no se detiene jamás y todavía se atisban muchas refriegas en el horizonte que servirán para sumar cicatrices a nuestro ya castigado cuerpo. ¡Así combatiremos en los títulos que llegarán en el futuro!



Dynasty Warriors 9

ACCIÓN | KOEI TECMO | 2017

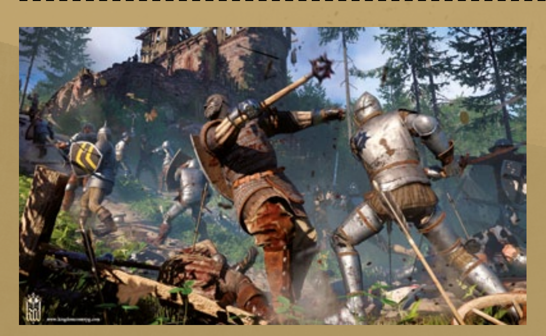
El salto a un mundo abierto será la principal novedad de la nueva entrega de la veterana saga del género "musou". Pero esta no será la única incorporación, y Koei Tecmo ha prometido que introducirá un amplio número de cambios en la fórmula habitual, eso sí, sin dejar de lado las multitudinarias batallas marca de la casa.



Valhalla Hills Def. Edition

ESTRATEGIA | DAEDALIC ENTERTAINMENT | MARZO

Hallar el Valhalla es la obsesión de una aldea vikinga y ayudarles a conseguirlo, nuestro objetivo prioritario en este juego que combina muchos elementos estratégicos, como la gestión de recursos o el progreso de los personajes, con batallas contra todo tipo de criaturas.



Kingdom Come: Deliverance

ACCIÓN/ROL | DEEP SILVER | 2017

La búsqueda del realismo, huyendo para ello de cualquier elemento de fantasía, es el objetivo principal de los creadores de este juego de acción y rol en primera persona, que promete mostrar sin tapujos y con rigor histórico la realidad de las batallas medievales.



Kingdom Under Fire II

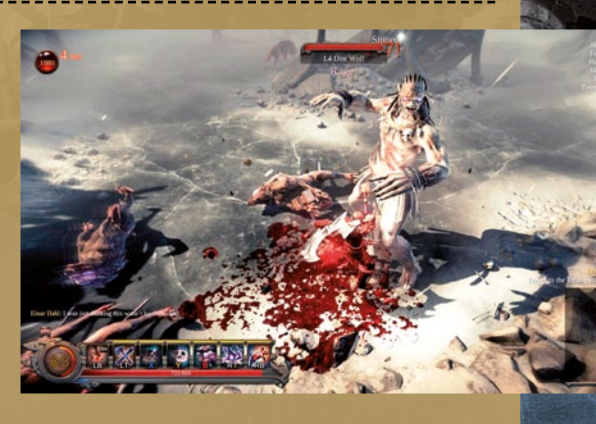
ACCIÓN/ROL | BLUESIDE | 2017

La nueva entrega de esta saga creada en Corea nos sorprenderá gracias a la enormidad de sus masivas batallas, en las que nos enfrentaremos a cientos de enemigos de forma simultánea mientras, al mismo tiempo, controlamos la situación de nuestras tropas.

Vikings: Wolves of Midgard

ACCIÓN/ESTR. | KALYPSO | MARZO

El Ragnarok estallará en PS4 con la llegada de este título, en el que los vikingos combatirán contra gigantes y otras criaturas de la mitología nórdica, eso sí, siempre bajo la atenta mirada de los dioses, a los que deberemos contentar recolectando y ofreciéndoles la sangre de nuestros enemigos caídos.





Berserk and the Band of the Hawk

ACCIÓN | KOEI TECMO | FEBRERO

El mítico manga de Kentaro Miura, Berserk, cobrará vida en PS4 y PS Vita gracias a esta adaptación, que se apoyará en el género "hack and slash" para brindarnos unos frenéticos combates con la seña de identidad que caracteriza a Koei Tecmo. La fidelidad con la obra en la que se basa será total, y el juego ha obtenido unas valoraciones muy positivas en Japón, donde ya está a la venta. ¿Conseguirá convencer al público occidental de la misma manera?



LA MAGIA DEL MEJOR ROL NIPÓN VOLVERÁ A EMBRIAGARNOS

NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

Viajamos a un mundo lejano (Japón) para, desde allí, visitar otro lugar aún más mágico (*Ni no Kuni*). Disfrutamos de una demo en exclusiva en las oficinas de Level 5 y pudimos charlar con los creadores de esta segunda entrega. ¡Acompañadnos en este fascinante viaje!

Recorriendo un mundo mágico

NI NO KUNI SIGNIFICA EN JAPONÉS "el otro mundo" o "la segunda tierra". Y hace referencia al mundo fantástico que recorreremos en e l juego, en oposición al mundo "real". Esta dicotomía estaba muy presente en el juego original y volverá en esta segunda entrega, aunque todo parece indicar que el mundo real tendrá menos importancia y que no podremos elegir nosotros si dar el salto de un mundo a otro.

Algunos personajes como Roland vendrán del mundo real pero al parecer no podremos elegir cuando saltar a ese mundo sino que los "cambios" estarán fuertemente guionizados.

■ *Ni no Kuni II* será un juego de rol desarrollado por Level 5, autores de clásicos de PlayStation 2 como *Dark Cloud, Dark Chronicle* o *Rogue Galaxy.*

■ Los combates serán en tiempo real. Habrá tres personajes y podremos alternar su control cuando queramos.

El primer *Ni no Kuni* fue uno de los RPG más memorables de PS3. Y en Level 5 ya están cocinando la segunda entrega de la serie para PS4, que incorporará muchas novedades aunque volverá a apostar por esa preciosa estética "marca de la casa".

PS4 | LEVEL-5 | ROL | FINALES DE AÑO

En un género tan "masificado" y con tanta solera como el rol resulta difícil hoy en día diferenciarse de la competencia, pero Level 5 lo logró con *Ni no Kuni,* un precioso RPG para PS3 creado junto al Studio Ghibli (autores de pelis como "La Princesa Mononoke"). Pues sus creadores ya están ultimando su segunda entrega. Nuestro corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, ha tenido ocasión de presenciar en exclusiva una demo de *Ni no Kuni II: Revenant Kingdom* conducida por sus responsables, además de charlar con Akihiro Hino, director del juego y presidente y artífice principal de muchos de los éxitos de Level 5.

El protagonista de *Ni no Kuni II* será un chaval de unos 13 años llamado Evan, con algunas particularidades (tiene orejas gatunas) y heredero de un reino que se está resquebrajando. Y es que, tras asistir a la muerte de su padre, el monarca, Evan sufre un golpe de Estado (a cargo de unos seres parecidos a ratones) que le obligará a huir. Como exiliado, deberá recorrer el mundo para aprender a construir su propio reino...
Así, *Ni no Kuni II: Revenant Kingdom* supondrá un viaje para descubrir lo que significan valores como la responsabilidad o el liderazgo. Un viaje hacia la madurez que sólo será posible si nos entendemos con otras culturas (algo que hace mucha falta hoy en día). A lo largo de nuestra mágica aventura visitaremos civilizaciones muy diferentes, cada una con su propia idiosincrasia, arquitectura... Y conoceremos a muchos personajes, como Tani (hija de un líder pirata) o Roland, un visitante de otro mundo que será el mentor de Evan en Ni no Kuni. Esta segunda entrega volverá a presentar la dicotomía entre el mundo real y el mágico (llamado precisamente Ni No Kuni) y en ciertos momentos nos veremos obligados a saltar de uno al otro, aunque pasaremos mucho más tiempo en el fantástico. »



Ni no Kuni es el mundo fantástico y en él nuestro objetivo será ayudar a Evan a reconstruir su reino, forjando todo tipo de alianzas con otras culturas (algunas, bastante sorprendentes).



***Ki no Kuni II* presentará un enorme mundo abierto.** Sus creadores nos confirmaron que será más grande que el del original, pero no quisieron entrar en detalle.

■ *En Ni no Kuni II* no habrá únimos, pero en los combates nos ayudarán espíritus elementales llamados "Higgledies" que podrán hacer distintos tipos de ataques especiales.

■ *Ni no Kuni II* ofrecerá un enorme mundo abierto que exploraremos con libertad y con look "super deformed".

■ Durante los combates, en los vídeos y en las mazmorras recuperaremos nuestro aspecto. Las mazmorras serán enormes, con "semi jefes" y jefes.

Quién es quién en Ni No Kuni II

EN NUESTRO VIAJE conoceremos a muchos personajes. Algunos nos acompañarán y pelearán a nuestro lado. Otros simplemente se unirán a nuestro reino en ciernes. Y por supuesto, también forjaremos no pocas enemistades...



El príncipe destronado
Tras la muerte de su padre, Evan tendrá que huir de su propio reino y encontrar la manera de recuperarlo. Con nuestra ayuda lo conseguirá.



Viajero de otro mundo
Roland es un presidente cuarentón en el mundo real, pero en Ni no Kuni se convertirá en un sabio y apuesto joven que aconsejará a Evan.



Pirata celestial
Esta valiente guerrera es hija del jefe de una banda de piratas celestiales. Pese a su juventud, maneja el arco como nadie.

Los combates serán en tiempo real y en ellos serán vitales los "higgledies", una especie de pequeños espíritus que se corresponden con los elementos.

Durante la demo pudimos comprobar que *Ni No Kuni II* presenta un mundo abierto de enormes dimensiones (nos confirmaron que será más grande que el de la primera entrega), en el que nuestros personajes se moverán con total libertad exhibiendo un look "super deformed" (cabezones, vaya) mientras viajemos por el mundo. Cuando nos topemos con enemigos, estos intentarán emboscarnos y en ese momento dará comienzo el combate, que será en tiempo real. Tanto en estas luchas como en las mazmorras, los personajes (llevaremos tres en el grupo) sí que mostrarán sus proporciones normales. Aunque el sistema aún no está cerrado, será posible alternar el control entre los miembros de nuestro grupo en cualquier momento (los dos que no controlemos serán manejados por PS4).

Dinámicos combates.
En *Ni no Kuni II* no existirán los únimos de la primera entrega, pero sí contaremos con los llamados "Higgledies", una especie de traviesos espíritus que se corresponden con los elementos (fuego, agua, viento...). Nos ayudarán durante los combates, con ataques de apoyo asociados a su elemento. La pantalla muestra en su esquina inferior derecha una interfaz en forma de cruz que nos permite seleccionar a cuatro Higgledies distintos. No sabemos si podremos tener más en el futuro o cuántas especies distintas habrá, pero sí pudimos comprobar que nuestros aliados tendrán su propio set de Higgledies y la IA de esos personajes recurrirá a ellos de vez en cuando.

En cuanto a los personajes, no tienen "clases", sino que sencillamente están definidos por el arma que usan. Hemos de componer nuestro grupo teniendo eso muy presente; si queremos alguien para larga distancia, otro para cuerpo a cuerpo... En este sentido, también nos confirmaron que podremos conseguir nuevo equipamiento para nuestros héroes durante el viaje, no sólo comprándolo en las tiendas.
Pero lo que más llamará la atención de *Ni no Kuni II* será precisamente su preciosa estética. El mítico Studio Ghibli no estará tan involucrado como en el primero, pero uno de sus integrantes más destacados, Yoshiyuki Momose, ha trabajado en el diseño de personajes, con lo que el juego seguirá rezumando la magia de cualquiera de sus producciones. La guinda de esta fantástica aventura la pondrá el maestro Joe Hisaishi, de nuevo a cargo de la BSO. Un viaje que esperamos que dé comienzo a finales de año.

HABLAMOS CON SU DIRECTOR

"QUIERO QUE *NI NO KUNI II* SEA UN JUEGO MÁS EMOTIVO"

Charlamos con Akihiro Hino, director de *Ni no Kuni II* y presidente de Level 5, sobre lo que esperan alcanzar con esta secuela y lo que ha supuesto para su estudio.


AKIHIRO HINO
CEO LEVEL-5

Ha pasado mucho tiempo desde el primer juego. ¿Por qué habéis necesitado tanto tiempo para producir una secuela?
Mi idea era no crear una secuela o, al menos, no crearla inmediatamente después de lanzar el juego original. Cuando ese lanzamiento llegó a todo el mundo obtuvo grandes calificaciones y muchos premios. Los usuarios nos pedían una secuela y Bandai Namco también la quería. La decisión llegó en ese momento.

¿Qué aprendisteis en la primera parte que se haya vuelto fundamental en esta secuela?
Para el primer juego trabajamos con Studio Ghibli y ellos profundizan mucho en los aspectos de la vida cotidiana. No se centran tanto en la acción, sino en esos momentos aparentemente intrascendentes como ponerte la ropa, comer algo... La forma en que trasladan esas escenas a la animación supuso una enorme lección para nuestro equipo de animadores. Gracias a ello, nuestras habilidades en ese terreno han mejorado. Ya no creamos escenas de vídeo y punto, sino que desarrollamos producciones de calidad cinematográfica para los juegos, lo que lleva la narrativa a un nuevo nivel.

¿Studio Ghibli también está implicado de algún modo en *Ni no Kuni II*?
En realidad, Studio Ghibli es una agrupación de varios artistas. Estamos trabajando de nuevo con Yoshiyuki Momose, que colaboró con nosotros en el primer *Ni no Kuni*. Ha trabajado en el diseño de personajes y el arte. Esto es muy importante, ya que nos ayuda a mantener el mismo enfoque artístico en la secuela.

***Ni no Kuni II* es un RPG de acción. ¿Lo podrá disfrutar igualmente la gente que busca más una historia que un título de acción?**
Si te soy sincero, yo soy, como mucha gente, un gran fan de *Dragon Quest*. Me encantaban los juegos de rol basados en turnos y he jugado decenas de horas con ellos. Por otro lado, los jugadores de fuera de Japón están más acostumbrados a los títulos de acción. Creo que, poco a poco, los japoneses están comenzando a sentirse más cómodos con esos títulos en los que acción tiene un papel más importante. Como no tenemos tanto tiempo para jugar, agradecemos que un juego sea más "movido", menos estático. Por otro lado, no me gustan los juegos en los que tienes que invertir un montón de tiempo hasta que consigues las habilidades necesarias para derrotar a un enemigo. Mi ambición es crear un juego de acción en el que tu inteligencia, tu entendimiento de lo que está sucediendo, sea lo que te guíe hacia la victoria. De este modo, aunque no seas un gran seguidor de la acción, puedes empaparte de lo que sucede y disfrutar la historia. Quisiera añadir que también quiero que *Ni no Kuni II* sea un juego más emotivo. Seguramente habrá momentos en los que llores un poco.

"Yoshiyuki Momose, de Studio Ghibli, ha trabajado en el diseño de personajes. Esto nos ayuda a mantener el mismo enfoque artístico".

Si crees que la gente no tiene tanto tiempo para jugar hoy en día, ¿significa eso que *Ni no Kuni II* no será muy largo? ¿Tenéis una idea aproximada de cuántas horas durará?
Ya que queremos ofrecer una experiencia épica con mucho contenido, lo que te puedo decir es que no se acabará pronto. Quiero que los usuarios sientan que han vivido una enorme aventura cuando lleguen al final.

¿Qué tamaño tiene el mundo de *Ni no Kuni II* en comparación con la primera entrega?
Aún no hay nada definitivo, así que es difícil responder a eso. Dicho esto, no tiene sentido crear una secuela que sea más pequeña que el juego anterior... Por tanto, puedes esperar algo más grande y con una mayor cantidad de contenido. Además, también será más épico.

"Queremos ofrecer una experiencia épica y que los jugadores sientan que han vivido una enorme aventura cuando lleguen al final".

¿*Ni no Kuni II* está vinculado al primer juego de alguna forma?
Apenas tienen relación. Aún así, tendrás sensaciones que te resultarán familiares, porque ambos mantienen el mismo estilo y diseños para los personajes y entornos. Quería que los jugadores no necesitaran ser expertos en el primer juego para entender el segundo. Pasa como con *Dragon Quest* o *Final Fantasy*. Todos sus juegos comparten el título, pero sus mundos son diferentes.

Con el primer *Dark Cloud* de PS2, en Level 5 incluisteis un modo Georama en el que los jugadores podían construir sus propias ciudades, castillos... Has dicho que con *Ni no Kuni II* tendremos que construir nuestro propio reino. ¿Nos puedes dar más detalles?
No puedo darte más detalles, porque necesitamos que permanezca en secreto por ahora. En *Dark Cloud* recogías materiales para construir edificios y expandirlos. Aquí volverás a expandir el entorno, pero también lo harás con la gente. Puedes asignarlos a posiciones clave en tu reino y, dependiendo de dónde los pongas, afectarán de una forma u otra a tu nación. A lo largo del juego te encontrarás con numerosos personajes a los que puedes pedir que se unan a tu nación. Tú decides cómo experimentar.

El primer *Ni no Kuni* tuvo una versión en Nintendo DS antes que en PS3. ¿Tuviste la tentación de hacer lo mismo con PS Vita?
En esta ocasión no hay versiones portátiles. Hay muchos objetos en pantalla, sobre todo en los combates, lo que hace que la cantidad de recursos necesaria se dispare. Queremos que a pesar de ello se mantenga la calidad técnica, incluso en el "frame rate". Por tanto, era imposible trasladar todo eso a 3DS o a PS Vita.

Ya que PS4 tiene una potencia superior a PS3, ¿qué nuevas prestaciones habéis podido incorporar que antes os resultaran inviables?
Bueno, creo que el apartado visual es el que se ha visto más beneficiado con el cambio. Hemos podido mejorar la calidad técnica a la vez que mantenemos unos 60 fps con una acción fluida.

¿Queréis sacar un partido especial a PS4 Pro?
Sí, me gustaría, pero aún no hay nada definitivo.

No estáis pensando en funciones de realidad virtual, ¿verdad?
Me gustaría planteármelo cuando el desarrollo esté más avanzado.

El pase de temporada es algo habitual, aunque todavía no es tan común en Japón. ¿Lo incluiréis en *Ni no Kuni II*?
Aún no lo puedo asegurar, pero creo que el juego lo tendrá. Considero que los japoneses también están comenzando a adquirir ese tipo de contenidos. Quizá para finales de año sus hábitos de consumo habrán cambiado. Personalmente, suelo comprar el pase de temporada el día 1, al mismo tiempo que el juego.



Otros RPG con estética especial YA DISPONIBLES

En el catálogo de PS4 hay otros muchos juegos de rol que, al igual de *Ni no Kuni II*, han hecho de su estética su principal seña de identidad o, al menos, uno de sus principales valores. Ésta es nuestra selección, pero hay muchos más...





PS4 | NIPPON ICHI | 39,99 €

The Witch & the Hundred Knight: Revival Edition

ESTA EDICIÓN MEJORADA PARA PS4 del RPG de Nippon Ichi que fue lanzado en PS3 en 2013 y trae añadidos, como poder controlar a la bruja Metalia en una nueva modalidad.

Su estética es especial por... los diseños de Takehito Harada, autor también de los de los *Disgaea*.

PS4/PS3/PS VITA | UBISOFT | 14,99 €

Child of Light

LA REINA NEGRA HA ROBADO el sol, la luna y las estrellas y a nosotros nos tocará restaurar la luz en el mágico mundo de Lemuria manejando a la joven princesa Aurora, que se rodeará de un nutrido grupo de aliados para cumplir su misión. Los combates por tunos son todo un homenaje al rol nipón en los que, además, puede acompañarnos un amigo.

Su estética es especial porque... los fondos son absolutamente preciosos, ilustraciones que cobran vida en nuestra pantalla gracias al motor gráfico Ubi Art Framework, el mismo que se usó en *Rayman Legends*. Te enamorarás desde el principio.







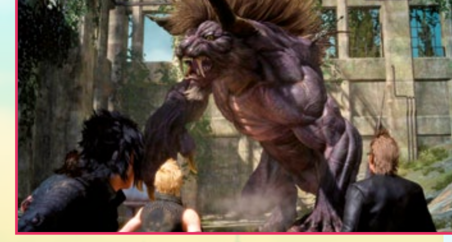
PS4 | COMPILE HEART | 49,99 €

Megadimension Neptunia VII

LA SAGA PROTAGONIZADA POR LAS DIOSAS-CONSOLA sigue dándolo todo en PS4 con una entrega en la que vuelven los combates por turnos, las interminables "charlas"...

Su estética es especial por... los diseños de las protas", a cargo del ilustrador Tsunako.





PS4 | SQUARE ENIX | 69,99 €

Final Fantasy XV

***FINAL FANTASY XV* REVOLUCIONÓ LA SAGA** en no pocos aspectos, pero mantiene muchos guiños que emocionarán a los fans (por ejemplo, poder escuchar las bandas sonoras de los *FF* clásicos mientras vamos montados en el coche Regalia es una idea fabulosa). El viaje de Noctis y sus amigos dura más de 40 horas, pero verlo todo nos puede llevar más de 100 tranquilamente gracias a sus tareas secundarias, sus minijuegos...

Su estética es especial porque... vuelve a fusionar tecnología (contemporánea y futurista) con elementos fantásticos. Como en otras entregas de la saga, sí, pero esta vez a lo bestia, dando lugar a situaciones surrealistas...



PS4 | SUPERGIANT GAMES | 18,99 €

Transistor

LOS CREADORES DE *BASTION* nos sumergieron en un juego de rol de acción de ambientación "cyberpunk" realmente original.

Su estética es especial porque... mantiene el estilo artístico de *Bastion*, con unos entornos y personajes tan coloristas como detallados y con bellas escenas semiestáticas.

PS4 | SQUARE ENIX | 59,99 €

Star Ocean Integrity & Faithlessness

ESTA QUINTA ENTREGA CANÓNICA se sitúa entre *Second Story* y *Till the End of Time* y vuelve a colocarnos en una guerra entre países con el planeta Faykreed como telón de fondo (aunque una amenaza mayor acaba tomando el protagonismo).

Su estética es especial porque... fusiona una ambientación espacial con toques medievales. Y el diseño de personajes corre a cargo de Akira Yasuda, "Akiman", una leyenda de la industria que participó en clásicos como *Final Fight* o *Street Fighter II*.







PS4 | SQUARE ENIX | 59,99 €

Kingdom Hearts HD 2.8

EL PRIMERO DE LOS DOS RECOPILATORIOS DE LA FRANQUICIA *Kingdom Hearts* que salen este año es *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Prologue*. Bajo este larquísimo título se esconden tres experiencias muy distintas: *Dream Drop Distance* es una versión HD del juego homónimo de 3DS; *KH 0.2 Birth By Sleep: A Frangmentary Passage* es un pequeño capítulo inédito de unas 2 horas de duración protagonizado por Aqua; y por último *Kingdom Hearts X Back Cover*, que nos permite disfrutar de unos 80 minutos de largometraje que hará las delicias de los fans.

Su estética es especial porque... los diseños de Tetsuya Nomura ya forman parte de la historia de los videojuegos. Y todo ello impregnado con la magia de Disney.



PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | 49,99 €

Final Fantasy X/X-2

UNO DE LOS RPG MÁS QUERIDOS de PS2 contó con sendas "remasterizaciones" para PS4 y Vita. Ni que decir tiene que es todo un placer volver a reencontrarnos con Tidus, Yuna y demás personajes inolvidables. Y dejarnos envolver por la BSO de Nobuo Uematsu.

Su estética es especial porque... cuenta con el buen hacer de Yusuke Naora, director de arte de la serie *FF* desde *FFVII* hasta *FFXV* y de otros juegos de Square como *Front Mission*.





PS4 | BANDAI NAMCO | 69,99 €

Tales of Berseria

LA DECIMOSEXTA ENTREGA de la longeva serie rolera *Tales of* nos pone en la piel de Velvet, una pirata en busca de venganza. Para completar su misión con éxito, no dudará en utilizar todo lo que encuentre a su alcance, incluidos los compañeros que iremos conociendo y con los que formamos equipo para explorar un enorme mundo abierto y enfrentarnos, en tiempo real, a todo tipo de criaturas. La historia, oscura y llena de matices, dura unas 30 horas aunque tendrás que invertir muchas más si quieres verlo todo.

Su estética es especial porque... sigue contando con los diseñadores habituales de la franquicia, desde Mustumi Inomata (creador de Velvet), hasta Kōsuke Fujishima, que lleva en la saga desde *Tales of Phantasia*.



PS4 | BANDAI NAMCO | 59,99 €

Digimon World: Next Order

LA SERIE *DIGIMON* VA A CUMPLIR 20 AÑAZOS y este mes lo celebramos con la llegada a las PS4 occidentales de *Digimon World: Next Order*, una entrega que arriesga poco para seguir enganchando a los fans. ¡Hazte con los 230 digimon de este mundo!

Su estética es especial porque... mantiene algunos de los diseños originales de Katsuyoshi Nakatsuru junto a otros muchos nuevos.





PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | 59,99 €

World of Final Fantasy

EL AÑO PASADO RECIBIMOS UN "SPIN OFF" de la saga *Final Fantasy* muy especial, pensado para enganchar a los "neófitos" pero que funciona casi mejor como homenaje a la franquicia. Los protagonistas son Reynn y Lann, que viajan por el mundo de Grymoire en busca de sus recuerdos. Por el camino se toparán con personajes conocidos como Cloud, Squall, Vivi, chocobos... Los combates son por turnos y gran parte de su encanto reside en la captura de monstruos (moguris, cactilios...) para mejorarlos y usarlos en las batallas.

Su estética es especial porque... mola mucho ver a los principales protagonistas y criaturas de la serie *Final Fantasy* bajo un look "chibi" (o sea, cabezones, con cuerpo pequeñito y de estética "infantilizada").



PS4 | SQUARE ENIX | 39,99 €

I am Setsuna

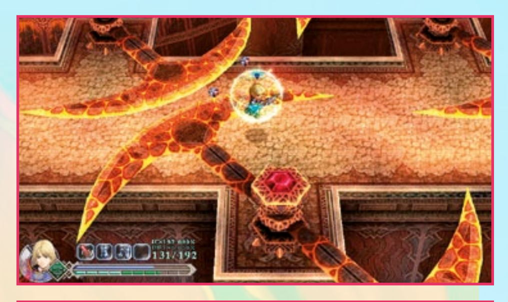
DESARROLLADO POR TOKYO RPG FACTORY, *I am Setsuna* nos cuenta la historia (cómo no) de Setsuna, una joven que debe realizar el sacrificio definitivo para salvar a su pueblo en un desarrollo que nos remite a los grandes j-RPG de la década de los noventa.

Su estética es especial porque... evoca en su diseño y su apartado artístico a títulos como *Chrono Trigger* y otros grandes juegos de rol de la época de los 16 bits. Pura nostalgia.

Y si tienes ganas de más estos son LOS DEL FUTURO

***Ni no Kuni II* no será el único juego de rol con una estética especial que saldrá en nuestra consola a lo largo del presente año. Y es que 2017 promete ser un año maravilloso en lo que a este género se refiere. ¡Mirad cuánta belleza!**







PS4 / PS VITA | NIHON FALCOM | 21 DE FEBRERO

Ys Origin

ORIGINALMENTE LANZADO EN PC en 2008, este action RPG se desarrolla 700 años antes del primer *Ys* y tiene tres héroes controlables (por primera vez Adol Christin no es protagonista).

Su estética es especial porque... se ha mejorado su apartado gráfico para adaptar la pantalla e interfaz al formato panorámico.







PS4 | SQUARE ENIX | 2017

Dragon Quest XI



LA UNDÉCIMA ENTREGA CANÓNICA de una de las sagas roleras con más solera nos pondrá en la piel de un chico de 16 años que descubre que es la reencarnación del héroe legendario que salvó su mundo en el pasado. A partir de ahí, ya sabéis: un enorme y colorido mundo para explorar, clásicos combates por turnos...

Su estética es especial porque... los diseños de los protagonistas y enemigos son de Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball") que hace poco reconoció (en broma) que si llega a saber, cuando aceptó trabajar en la serie en la década de los 80, que iba a suponer tanto trabajo durante tantos años, se lo habría pensado mejor...



PS4 | SPIKE CHUNSOFT | 17 DE MARZO

Danganronpa 1&2 Reload

SI ESTÁS "DESESPERADO" POR JUGAR LOS *DANGANRONPA* y no tienes PS Vita, no te preocupes porque Monokuma hará de las suyas también en PS4 con este "pack" que reúne las dos primeras entregas: *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* y *Danganronpa: Goodbye Despair*, dos aventuras repleta de mortíferos giros, personajes desquiciados, misteriosos asesinatos y decisiones a vida o muerte. ¿Te atreverás a jugar?

Su estética es especial porque... los diseños de Komatsuzaki Rui son inconfundibles, sobre todo el sádico oso Monokuma, que se lleva todo el protagonismo.





PS4 | INXILE ENTERTAINMENT | 28 DE FEBRERO

Torment: Tides of Numenera



LANZADO EN 1999, *PLANETSCAPE: TORMENT* es uno de los juegos de rol más queridos y recordados de PC, brillando con luz propia entre dos mastodónticas obras del género como fueron *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*. Pues 18 años después llega su sucesor espiritual, producido por el mismísimo Brian Fargo y con otros creadores del original en el staff (como Chris Avellone, diseñador jefe de *Planetscape*). *Tides of Numenera* está ambientado dentro de mil millones de años en el futuro, bajo un marco de fantasía creado por el famoso diseñador de juegos de rol Monty Cook. Recuperando el sistema de aquellos clásicos, viajaremos junto a un nutrido grupo de compañeros, cada uno con sus motivaciones, que no tienen por qué estar en consonancia con las nuestras. Cuando no estén de acuerdo con nuestras decisiones nos lo harán saber... hasta las últimas consecuencias. Promete.

Su estética es especial porque... imita el estilo gráfico y la perspectiva isométrica del *Torment* original, que usó el mítico motor Infinity (*Tides of Numenera* usa el motor Unity y también perspectiva isométrica, pero en 2,5D).




PS4/PS3 | ATLUS | 7 DE ABRIL

Persona 5

***PERSONA 5* ES UNO DE LOS RPG** más esperados de PS4. En él nos pondremos en la piel de un grupo de estudiantes de un instituto ficticio de Tokyo, que deben luchar contra la corrupción de los adultos que inunda cada rincón de la urbe. El ciclo día/noche volverá a ser clave. Por el día tendremos que llevar la vida de un estudiante "normal" asistiendo a clases, interactuando con nuestros compañeros, trabajando... como en un simulador social. Por la noche, utilizando nuestros alter ego (llamados Persona) para luchar en combates por turnos contra oscuras criaturas.

Su estética es especial porque... vuelven los diseños de Shigenori Soejima (llevamos disfrutándolos desde *Persona 3*) y Masayoshi Suto en la dirección de arte. El color "temático" de esta entrega es el rojo (el azul y el amarillo lo fueron en la tercera y cuarta, respectivamente). Las secuencias de vídeo están hechas por Production IG y dirigidas por Toshiyuki Kono.



PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Kingdom Hearts III

EN LA ESPERADA TERCERA ENTREGA CANÓNICA, Sora, y sus amigos tendrán que frustrar los planes del Maestro Xehanort. Para ello, volveremos a visitar distintos mundos Disney, con un desarrollo similar a lo visto en los otros *KH*, aunque Tetsuya Nomura quiere escenarios más grandes y darnos más libertad y tareas secundarias y minijuegos. Volverán los combates en tiempo real, aunque con novedades con respecto a las entregas que vimos en PS2.

Su estética es especial porque... vuelven los diseños de Tetsuya Nomura, el salto del Luminous Engine al Unreal Engine 4 le está sentando realmente bien.





PS4 | UBISOFT | PRIMER CUATRIMESTRE 2017

South Park
Retaguardia en peligro

TRAS EL ÉXITO DE *LA VARA DE LA VERDAD* en PS3 (pese a la censura que sufrimos en Europa), los simpáticos personajes de "South Park" volverán a la carga con una nueva entrega que parodiará el mundo de los superhéroes lanzando pullas a diestro y siniestro como es marca de la casa. Las mecánicas de juego serán parecidas a las de la primera entrega. Es decir, un juego de rol de los de toda la vida, aunque ahora los combates por turnos prometen ser más tácticos gracias a un nuevo sistema de cuadrículas. Escogeremos entre doce tipos de superhéroe para nuestro personaje y llegará doblado al castellano con las mismas voces de la serie de TV (podremos oír las voces originales en inglés si lo deseamos).

Su estética es especial porque... conserva la estética de la serie hasta sus últimas consecuencias. De hecho, Trey Parker y Matt Stone, creadores de "South Park", han vuelto a colaborar con la gente de Ubisoft.





PS4/PS VITA | SEGA | SEGUNDO TRIMESTRE 2017

Valkyria Revolution

SIN DEJAR DE LADO EL COMPONENTE ESTRATÉGICO, esta entrega de la serie *Valkyria* abandonará la estrategia por turnos y optará por la acción más directa, aunque volverá a sumergirnos en una guerra entre países que se disputan un poderoso mineral.

Su estética es especial porque... sus creadores quieren convertir en lienzo cada campo de batalla, gracias al Gouache Drawing Engine que otorga a los gráficos un acabado "pictórico". Hiro Kiyohara y Takayama Toshiaki han diseñado los personajes.

EL GRAN MOMENTO DEL DESARROLLO ESPAÑOL DE VIDEOJUEGOS

HECHO EN ESPAÑA

En los últimos años, el desarrollo español de videojuegos está viviendo una segunda juventud, dándonos la ocasión de disfrutar de grandes juegos hechos por pequeños estudios. Y este año parece que este prometedor panorama va a mejorar.

En los años 80 del siglo pasado, la industria española del videojuego era una de las más potentes del mundo. Por desgracia, dejamos pasar ese tren y en los 90 la producción de videojuegos en nuestro país empezó a caer hasta convertirse en casi una anécdota, salvo por honrosas excepciones, como *PC Fútbol* (Dynamic Multimedia) o *Commandos* (Pyro Studios). Las exigencias de programar para consolas eran muy superiores a las de trabajar para microordenadores, hacían falta desarrollos más largos y caros y editores y distribuidores dispuestos a arriesgar mucho dinero. Ya sea por falta de previsión, ya sea por pereza, la industria española dejó escapar una oportunidad única de subirse al tren de las 8 bits y casi desapareció.
Sin embargo, las cosas han cambiado mucho. Ahora los desarrolladores pueden acceder a multitud de herramientas gratuitas, lo que abarata los costes, y además es fácil autopublicarse en la multitud de tiendas digitales existentes, evitando el difícil paso de conseguir un editor y el complejo proceso de fabricar y distribuir un videojuego. Sigue siendo una empresa audaz y arriesgada, pero siempre hay valientes con talento dispuestos a intentarlo.

Actualmente hay cerca de 400 estudios de desarrollo en España, trabajando tanto para dispositivos móviles, como para PC y consolas. Aunque un desarrollo para consola es mucho más costoso (por los kits de desarrollo necesarios y los requisitos que imponen los distintos fabricantes), el número de juegos hechos en España para PS4 no deja de crecer y, lo que es mejor, también lo hace su calidad. Ya el año pasado pudimos disfrutar de juegos más que notables, como *Randal's Monday, Dead Synchronicity, Maldita Castilla EX, Yesterday Origins, Aragami, Unepic...* Es verdad que en general no pueden compararse a las grandes superproducciones de los gigantes de la industria, pero están cada vez más cerca y hablando en términos de diversión no hay tanta diferencia.

Actualmente se produce un gran debate sobre si existe o no "industria" en nuestro país, pero en nuestra modesta opinión, la respuesta es afirmativa. Tanto por el empuje del desarrollo, como por el apoyo de editores y distribuidores, que cada vez se mojan más con el producto patrio. Y eso sin olvidar el apoyo que PlayStation España presta a todo el proceso, desde la propia formación a la ayuda a los jóvenes talentos, pasado por la edición de juegos, tanto en formato físico como en digital. No todos los juegos hechos en España tienen el mismo nivel de calidad, algunos no son buenos, es verdad, pero cada vez hay más y mejores desarrollos (la experiencia también es un grado). Y como muestra tenéis los títulos que aparecen en este reportaje y que merecen que al menos que mostremos curiosidad por ellos. Como veréis, hay variedad, calidad y muy buena ideas. Seguro que no os dejan indiferentes.

APOYANDO A LA INDUSTRIA

La industria del videojuego no es sólo el desarrollo. La edición, distribución y los puntos de venta también tienen que apoyar al videojuego patrio para que la cosa funcione y ya hay unos cuantos ejemplos de que sí se está haciendo industria paso a paso.



PlayStation España

Lleva casi 15 años impulsando el desarrollo español, aunque ahora lo hace con más fuerza desde su estrategia PS Talents, con la que apoya desde a pequeños estudios a grandes empresas, ofreciendo desde campañas de comunicación a apoyo legal. Además, ha llegado a un acuerdo con GAME para que los juegos creados en Games Camp, sus "aceleradoras, se pongan a la venta en formato físico, lo que les da una visibilidad extra.





Meridiem Games

Esta distribuidora española también pone su granito de arena a esto de la industria española. Este año nos ha regalado la posibilidad de disfrutar en de dos de las mejores aventuras gráficas de 2016, *Randal's Monaday* y *Yesterday Origins*, este en formato físico.

GRANDES JUEGOS DE 2016


PS4 | ANIMA PROJECT STUDIO | RPG

ANIMA: GATE OF MEMORIES. Un enorme y cuidado RPG de acción que no te defraudará.


PS4 | A CROWD OF MONSTER | AVENTURA

BLUES & BULLETS. Sólo hay dos episodios y por desgracia no sabemos si seguirá adelante.



BadLand Games

Esta distribuidora y editora madrileña tiene su propia "incubadora", BadLand Indie, desde la que ofrece apoyo a pequeños estudios de desarrollo con grandes proyectos. BadLand edita estos juegos y en algunos casos en formato físico. Además, también se ha esforzado por ofrecernos preciosas ediciones de algunos de los juegos españoles más destacados, como las de *Dead Synchronicity*, *Anima: Gate of memories* o *Ginger*.

Avance Discos

Esta distribuidora madrileña nos ha permitido disfrutar de la edición física de *Aragami*, una aventura de infiltración apoyada por PlayStation Talents, y del original *Ziggurat*, un juego de rol de acción en primera persona, protagonizado por un mago.

JUEGOS ESPAÑOLES EN LA HISTORIA PLAYSTATION

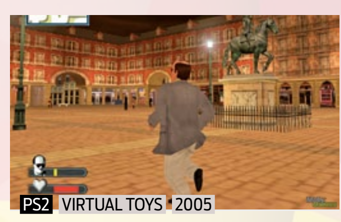
En la PlayStation original sólo hubo un juego español, *Radikal Bikers*. La cosa mejoró en PS2, con al menos cinco desarrollo españoles. En PS3 ya hubo más de una docena y con PS4 no sabemos dónde vamos a llegar. En el terreno portátil, la evolución ha sido similar. Mientras en PSP tuvimos más de una docena de desarrollos en PS Vita ya hay más de 25... Aquí algunos de los más destacados.


PLAYSTATION | BIT MANAGERS | 1999

■ **RADIKAL BIKERS.** Los catalanes de Bit Managers adaptaron el arcade de Gaelco.


PS2 | PYRO STUDIOS | 2002

■ **COMANDOS 2.** Tras el éxito en PC de esta saga de estrategia, Pyro se atrevió con PS2.


PS2 | VIRTUAL TOYS | 2005

■ **TORRENTE 3.** Un GTA a la española, tan casposo como la película y bastante regulero.


PS2 | PYRO STUDIOS | 2006

■ **COMMANDOS STRIKE FORCE.** Pyro cambió la estrategia por acción en un notable shooter.


PS3 | MERCURY STEAM | 2007

■ **JERICHO.** El guión de Clive Barker dio pie a este oscuro shooter sobrenatural.


PSP | NOVARAMA | 2009

■ **INVIZIMALS.** Mezclar criaturas "capturables" con realidad aumentada fue un gran acierto.


PS3 | GRIN BARCELONA | 2009

■ **WANTED: WEAPONS OF FATE.** Basado en la peli cuenta con sus características las "balas curvas".


PSP | TONIKA GAMES | 2010

■ **PLAY ENGLISH.** Una divertida aventura gráfica pensada para aprender inglés. Funcionaba.


PS3 | MERCURY STEAM | 2010

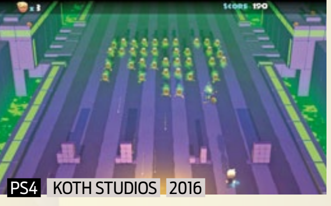
■ **CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW.** El estudio madrileño llevó a PS3 la mítica saga de Konami.


PS VITA | U-PLAY | 2013

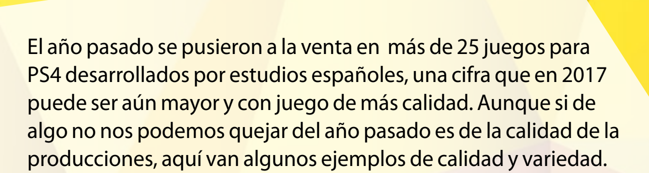
■ **TADEO JONES.** Tras el éxito de la peli apareció este notable plataformas para los peques.


PS VITA/PS4 | RELEVO VIDEOGAMES | 2015

■ **BABOON!** Estética muy nipona con toques retro, es un plataformas original y divertido.


PS4 | KOTH STUDIOS | 2016

■ **ARCADE LAND.** Clásicos arcade puestos al día que pueden disfrutar jugadores con parálisis.



El año pasado se pusieron a la venta en más de 25 juegos para PS4 desarrollados por estudios españoles, una cifra que en 2017 puede ser aún mayor y con juego de más calidad. Aunque si de algo no nos podemos quejar del año pasado es de la calidad de la producciones, aquí van algunos ejemplos de calidad y variedad.


PS4 | UBISOFT BARCELONA | PARTY GAME

■ **WEREWOLVES WITHIN.** Una original propuesta para VR basada en el juego online. Curioso.


PS3 | NEXUS GAME | AVENTURA GRÁFICA

■ **RANDAL'S MONDAY.** Una aventura clásica con muchísimo humor y muy, muy bien hecha.


PS4 | LOCOMALITO | ACCIÓN

■ **MALDITA CASTILLA EX.** Un homenaje al clásico *Ghosts 'n Goblins* mezclado con los mitos patrios.


PS4/PS VITA | FRANCISCO TÉLLEZ | RPG

■ **UNEPIC.** Rol en 2D de estética retro que triunfó en PC allá por 2011 por su adictivo desarrollo.


PS4 | FICTIORAMA | AVENTURA GRÁFICA

■ **DEAD SYNCHRONICITY.** Con el clásico sistema "point & click" y un profundo argumento.


PS4 | PENDULO STUDIOS | AVENTURA GRÁFICA

■ **YESTERDAY ORIGINS.** Lanzado en PC y PS4 a la vez y adaptado al control con el mando.





El entorno submarino de la esta misteriosa isla también se podrá explorar buceando.

PS4 | TEQUILA WORKS | AVENTURA | 9 DE MAYO

RiME

Tras *Deadlight*, Tequila Works se embarcó en un nuevo y ambicioso proyecto que se mostró por primera vez en la Gamescom de 2013 y que desde entonces se ha convertido en el juego español más mediático a nivel internacional, incluida una portada en la prestigiosa revista inglesa Edge. El juego llamó la atención de Sony desde sus inicios y se incorporó a PlayStation Talents, lo que aumentó notoriedad. Sin embargo, se rompió el acuerdo de exclusividad lo que dio pie a rumores sobre la cancelación del proyecto. Nada más lejos de la realidad, en Tequila Works siguieron trabajando en el juego que se editará bajo el sello de Grey Box y Six Foot este mayo (también en físico) y que se presenta como una de las aventuras más prometedoras del año. *RiME* nos pone en la piel de un niño que despierta en una misteriosa isla tras un naufragio. Nuestra misión será desentrañar los misterios de la isla utilizando la luz, el sonido, la perspectiva e incluso el tiempo en una mezcla de exploración, puzles y plataformas que se adivina de lo más absorbente. Y todo con un preciosista acabado gráfico en plan dibujo animado, con colores brillantes y una luz inspiradas en el Mediterráneo. Mención especial merece la banda sonora, que nos acompañará en un viaje que estamos deseando emprender. Atentos a *RiME*.

El diseño artístico de personajes y escenarios es uno de los atractivos de *RiME*.

Resolver puzles para abrir nuevos caminos será una de las claves de nuestro viaje por la isla.

El niño protagonista de *RiME* ha cambiado mucho en los años de desarrollo, pero sigue siendo un ágil y audaz explorador.





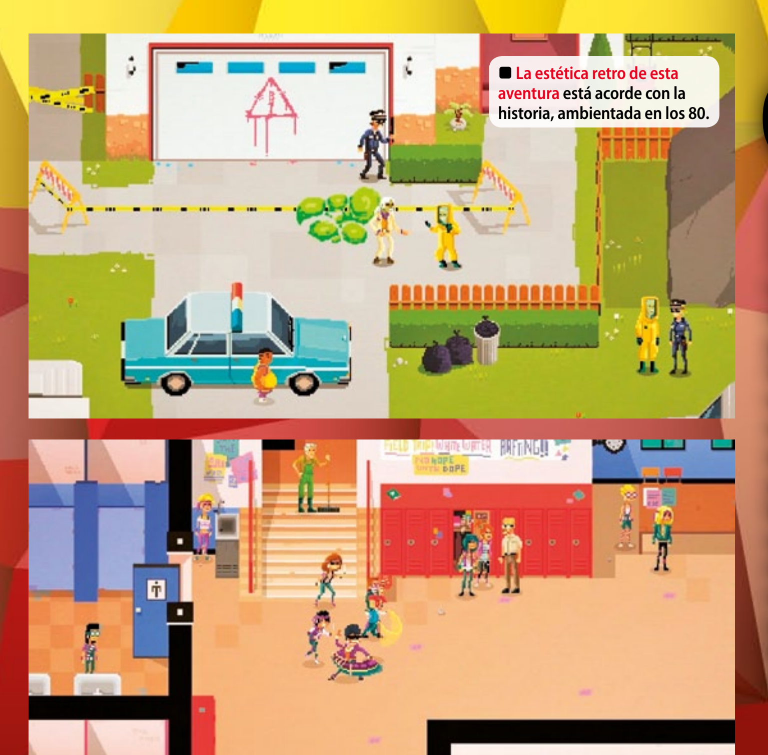
PS4 | MERCURY STEAM | ACCIÓN | 2017

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

Mercury Steam, uno de los estudios más importantes en nuestro país, se lanza a por una producción totalmente independiente, tras su trabajo con Konami en *Castlevania Lords of Shadow*. De hecho, el no contar con un editor es la razón por la que la aventura, un shooter en tercera persona con una alta carga narrativa y personajes carismáticos, se lanzará por episodios y sólo en formato digital. De este modo, los ingresos de un capítulo ayudarán a financiar los siguientes.
Raiders of the Broken Planet nos ofrecerá una ambientación futurista, que nos llevará a la Constelación de Lira, a un lejano planeta conocido como Broken Planet y habitado por criminales que luchan por hacerse con el Aleph, una potente fuente de energía. Esta aventura en tercera persona nos ofrecerá una campaña online asimétrica, que podremos disfrutar en solitario o cooperando con otros jugadores, lo que nos empujará a forzar alianzas con otros habitantes de Broken Planet en nuestra lucha por la conquista del planeta. Aunque hay armas de fuego, el juego nos obligará a acercarnos a nuestros enemigos y luchar cuerpo, ya que los recursos que dejen caer se desvanecerán enseguida. Desde septiembre está en marcha la beta cerrada para PC y se espera que pronto esté también en fase de beta en PS4.


Gráficamente tendrá un aspecto muy de cómic y con influencias de manga.


Podremos jugar en solitario o cooperar con otros jugadores.


La estética retro de esta aventura está acorde con la historia, ambientada en los 80.

PS4/PS VITA | FOURATTIC | AVENTURA | 2017

CROSSING SOULS

La editora Devolver Digital (*Hot Line Miami, Not a Hero, Titan Souls...*) se va a encargar de que este proyecto del estudio sevillano Fourattic llegue a nuestras consolas al principio de este año. El apoyo de Devolver Digital le asegura una visibilidad internacional que le va a venir de lujo a esta aventura con toques de RPG y perspectiva isométrica. *Crossing Souls* bebe de lo retro, de las series de los 80, la música de los 80, incluso el estilo visual propio de la época, lo que hará las delicias de los fans de películas estilo "Los Goonies" o de series como "Stranger Things", que pese a ser moderna es un homenaje los 80. El argumento nos cuenta la historia de cinco chavales que, allá en el verano de 1986, encuentran un extraño artefacto que les otorga la facultad de contemplar el plano de los muertos, en el que las almas de todas las épocas de la historia deambulan a la espera del descanso eterno. Su hallazgo les mete de lleno en una extraña conspiración y para desentrañar el misterio deberemos explorar los amplios escenarios interactuando con otros personajes y alternando las habilidades y armas de los protagonistas para defendernos de los enemigos y resolver numerosos puzles.



No faltan los gigantescos enemigos finales y para derrotarlos habrá que aplicar la cabeza además de pegar tiros.

PS4 | SUPER AWESOME HYPER DIMENSIONAL MEGA TEAM | ACCIÓN | FEBRERO

RISE & SHINE



Este estudio de larguísimo nombre está formado por cuatro veteranos de la industria que han trabajo en juegos como *Plants Vs zombies* y *Worms.* Tras publicar dos juegos para dispositivos móviles (*Pro Zombie Soccer* y *Supermagical*, también en PS Vita), se lanzaron a su proyecto más ambicioso para consolas y PC, este *Rise & Shine* que destaca por estética, su argumento, su impecable banda sonora y por una jugabilidad tan pulida como divertida y original. Y es que, aunque sea un arcade de disparos de scroll lateral, al más puro estilo *Metal Slug*, rebosa originalidad. A diferencia de *Metal Slug*, en *Rise & Shine* hay coberturas. Unas coberturas que funcionan de maravilla y añaden un toque estratégico a un desarrollo basado en disparar. Además, SuperMegaTeam ha incluido puzles. Nuestra pistola, la legendaria Shine, es capaz de disparar unas balas que congelan el tiempo y nos permite dirigirlas, para pulsar un botón, recoger un objeto… Y si hablamos de cuestiones técnicas, nos encontramos con un juego precioso, con vistosas animaciones, efectos espectaculares y escenarios muy cuidados, creados a mano, en los que no dejaremos de ver referencias a otros juegos, como *Half Life, Kingdom Hearts, Super Mario*, los símbolos PlayStation… Y es que el juego se ambienta en Gamearth, una tierra donde viven personajes de videojuegos. ¿No os apetece probarlo?



Este arcde de scroll lateral ofrece un precioso acabado gráfico y un divertido desarrollo.





PS4 | TEQUILA WORKS | AVENTURA | 12 DE ABRIL

THE SEXY BRUTALE

No es un juego estrictamente español, ya que se trata de una coproducción entre Tequila (*RiME*) y el estudio británico Cavalier Game. La idea del juego es de Tom Lansdale y Charles y James Griffiths, ex componentes de Lionhead (*Fable, Black & White*) quienes se la mostraron a un grupo de amigos para pedir consejo. Allí estaba Raúl Rubio, director creativo y CEO de Tequila Works, que inmediatamente decidió formar parte del proyecto. La acción transcurre durante un día que se repite sin fin en el interior de una mansión donde se celebra un baile de máscaras. Los invitados al baile empiezan a morir y, en el papel del anciano Lafcadio Boone (el único que se percata del bucle de tiempo), deberemos evitar estos asesinatos. Si vemos cómo alguien muere, al reiniciarse el día deberemos tratar de evitar los acontecimientos que llevan a ese punto. El juego se convierte así en un enorme puzle en el que tendremos 9 minutos de tiempo real para salvar a los 9 personajes. Pero ¿cuánto nos llevará dar con la solución?





Su directo estilo de juego, marcar gol en la pared rival, garantiza los piques.




PS4 PIXEL CREAM MOSA MAYO

WAY OF REDEMPTION

Este peculiar juego deportivo es el ganador de los premios PlayStation 2015 y, aunque debería haberse puesto a la venta en 2016, con buen criterio Sony ha decidido dar a Pixel Cream unos meses más desarrollo. Y vaya si se está notando, tanto en su jugabilidad como en opciones y aspectos técnicos. *Way of Redemption* es un MOSA (Multiplayer Online Sports Arena), que nos invitará a competir (online o en la misma PS4) en partidos de uno contra uno o dos contra dos, que recuerdan al clásico *Windjammers* de Neo Geo. Su directo estilo de juego (debemos pasar la pelota al campo contrario y destrozar la pared del rival) garantiza piques antológicos. Además, aunque cogerle el truco es fácil, dominarlo es más complicado, teniendo en cuenta la peculiaridades y estadísticas de los distintos personajes. Que el stand de Pixel Cream haya estado lleno en cada feria a la que ha acudido demuestra que el juego logra enganchar.


Como en "Atrapado en el Tiempo" nuestro día en la mansión se repetirá hasta que resolvamos el misterio.


La aventura se basará en el sigilo, la exploración y los puzles y nos invitará a evitar el asesinato nueve extravagantes personajes.




Bellos parajes y una gran historia son las virtudes de esta aventura para PS VR.



PS4 PANTUMACA PUZLES 2017

MIND: PATH TO THALAMUS

LANZANDO CON GRAN ÉXITO EN PC en 2014 y elegido mejor juego español del año, este juego de puzzles en primera persona nos invita a explorar un entorno fantástico y surrealista en el que tendremos que modificar el clima para avanzar en la emotiva y sorprendente trama. Lo mejor es que Pantumaca Barcelona tiene intención de lanzar en juego para PlayStation VR, lo que multiplicará la inmersión.


Acción de la vieja escuela, con cooperativo, es su divertida propuesta.



PS4 SANTA CLARA GAMES ACCIÓN FEBRERO

8DAYS

ESTE DERROCHE DE ACCIÓN con marcada estética retro y gráficos pixelados, nos devuelve a los tiempos de *Commando* o *Ikari Warriors*, poniéndonos en el pellejo de una pareja de mercenarios que deben librarse de sus enemigos a tiro limpio. Utilizando los dos sticks tendremos avanzar por unos escenarios repletos de secretos y rutas alternativas. Salió en PC a finales de 2016 con el apoyo de BadLand Indie.

NOVEDADES

PlayManía

UN AÑO TERRORÍFICO

No os asustéis, que es en el buen sentido. Y es que el año ha empezado con la clara intención de ponernos los pelos de punta con el lanzamiento del mejor juego de terror para PS4, *Resident Evil 7*, que jugado en PS VR da más miedo todavía. Pero no es el único juegazo que nos visita estos días, como demuestra *Nioh*, un RPG que bebe de la saga *Souls*, proponiéndonos una dificultad similar, aunque con una oferta diferente y con novedades de sobra para atrapar a los amantes de los juegos difíciles. Y siguiendo con la calidad, por fin podemos disfrutar de *Yakuza 0*, una aventura que merece la pena disfrutar, pese a que la saga nunca ha tenido en nuestro país la aceptación que merece. También hay madera para los más talluditos, que tienen en *Kingdom Hearts 2.8* una buena opción de recordar una de las sagas más queridas de PlayStation y, además, prepararse para la tercera entrega. Si el año ha empezado bien, esperad a ver lo que nos espera en las próximas semanas...

PÁGINA 52

RESIDENT EVIL 7

La saga vuelve a sus orígenes, con la aventura más terrorífica que recordamos en mucho tiempo. Vale, es en primera persona, pero es un *Resident Evil* en toda regla....

PÁGINA 54

Nioh. Un RPG de acción de endiablada dificultad y un profundo sistema de combate, que nos pone en el pellejo del primer samurái occidental para embarcarnos en una trama en la que se entrecruzan las batallas entre los distintos clanes y elementos fantásticos.

PÁGINA 56

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue. Una nueva recopilación para PS4 basada en la franquicia, que ofrece la opción de disfrutar de tres experiencias de juego tan diferentes como realmente gratificantes.

PÁGINA 58

Yakuza 0. La saga *Yakuza* merece mucha más atención de la que se le suele prestar y esta entrega es perfecta para iniciarse en la historia de este sandbox basado en la mafia japonesa, ya que es una precuela que nos cuenta los orígenes de los protagonistas.

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	**49-59**	**60-69**	**70-79**	**80-89**	**90-94**	**95-100**
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



















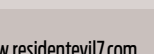

JUEGO RECOMENDADO Play Manía



Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Biohazard Ed.: **149,99 €**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.residentevil7.com



■ *RE7* explota distintos "estilos" de terror: maníacos que nos persiguen sin descanso, "jueguecitos" a lo "*Saw*", niñas como las del cine de terror oriental... Y sin renunciar a muchos elementos esenciales de la saga.



■ La familia Baker no está en sus cabales y su presencia será un agobio continuo durante toda la aventura.

EL DECANO DEL **"SURVIVAL HORROR"** SE REFORMULA

Resident Evil 7: Biohazard

Si te gustan los juegos de terror y, en especial, la serie *Resident Evil*, estás de enhorabuena. La familia Baker te hará sentir como en casa...

Uno de los debates más intensos del año pasado en este mundillo fue tratar de dilucidar si *Resident Evil 7* es digno o no de llevar tal nombre. Si esta séptima entrega canónica, en primera persona y abanderada de PS VR, iba a estar a la altura, tras el giro a la acción que dio la serie en *RE4* y que rozó límites absurdos en *RE6*. Pues bien, la respuesta es un rotundo SÍ. *Resident Evil 7* no sólo es digno de la saga, sino que la reformula perfectamente aprovechando sus mimbres y adaptándolos a los tiempos que corren (PS VR y PS4 Pro incluidos). Pero empecemos por el principio...
Resident Evil 7 comienza con Ethan Winters llegando con su coche a Dulvey, un pequeño pueblecito en la Louisiana profunda. Ethan va tras los pasos de su pareja, Mia, desaparecida hace tres años y cuyo rastro le lleva hasta una casa cercana a un pantano. Lo que se va a encontrar en ese viejo caserón, que nada tiene que envidiar a la mansión Spencer del primer *Resident Evil*, dista mucho de ser una cálida bienvenida. Aunque bueno, según se mire...

No vamos a entrar en detalles de la trama para no hacer "spoilers", pero digamos que la familia Baker (Jack, Marguerite y su hijo Lucas), no está muy en sus cabales. Algo "malvado" reside en la casa (¿veis cómo sí es un *Resident Evil*?) y a nosotros nos tocará sufrirlo en primera persona, en un desarrollo que, efectivamente, es puro *Resident Evil*. Conteniendo la respiración y atemorizados a cada paso, exploraremos los oscuros pasillos de esta casa y sus alrededores, buscando pistas para avanzar y resolviendo puzles "marca de la casa", desde encontrar objetos y llaves de nombres extraños hasta res-

LOS INGREDIENTES DEL **VERDADERO** TERROR



1 **TENSIÓN Y AGOBIO.** Iremos conteniendo la respiración a cada paso. ¿Qué ha sido ese ruido a nuestra espalda? Hay sustos memorables.



2 **COMBATES.** No es un juego de acción a lo *RE6* pero hay combates. Ethan no es ningún soldado así que a veces nos sentiremos algo "torpes"...



3 **PUZLES.** Necesarios para avanzar y para encontrar los coleccionables: monedas antiguas, fotos misteriosas, documentos, muñecos Mr. Everywhere...

VIDEO



■ Recorremos los pasillos de la casa y alrededores (invernadero, establo, pantano...) conteniendo el aliento. Y de repente... ¡SUSTO!



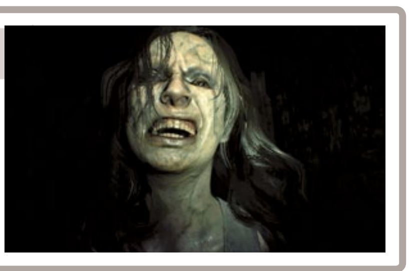
■ No faltan los jefes finales, aunque no son muy duros de pelar. Eso sí, en el modo Manicomio (disponible al acabarlo) la cosa cambia.



■ Los holomorfos son criaturas mucho más letales que los zombis. Lástima que los enemigos no sean muy variados.

» PS VR: SÓLO PARA VALIENTES

RE7 da mucho miedo... y más con PS VR porque con el visor puesto, mires donde mires, no habrá descanso... Si te mareas, en lugar de usar el giro "natural" puedes optar por girar en 30, 45 o 90 grados. Eso sí, los combates son algo más "torpes" en VR y se nota un leve "bajoncillo gráfico". Pero los sustos y los momentos de exploración y cuando los enemigos se dirigen a nosotros son realmente "acongojantes".



***Resident Evil 7* es el mejor juego de terror de PS4 y un esperanzador punto de partida de cara al futuro de la serie.**

taurar la corriente eléctrica. Los guiños a los clásicos continúan a la hora de guardar la partida, curarnos (mediante hierbas verdes), organizar nuestras pertenencias (con baúles y un inventario limitado pero ampliable)... Y también en lo que se refiere al arsenal, con la munición justa para resistir ante la familia Baker y ante los holomorfos, retorcidas criaturas mucho más letales que los zombis. Pero más allá de su "fan service", *Resident Evil 7* triunfa porque logra mantenernos en tensión en todo momento. Su trama nos atrapa durante las 10-12 horas que dura (mucho más si queremos ver sus dos finales, sus trofeos y sus coleccionables) y su desarrollo conjuga muy bien distintos tipos de terror: maníacos que nos persiguen sin descanso, "jueguecitos" al estilo "Saw", apariciones de niñas en una clara referencia al terror oriental.... *RE7* logra sorprender a cada paso y que estemos deseando (a la vez que temiendo) saber qué nos espera al abrir la siguiente puerta...

En este sentido, hay que destacar el excelente uso del apartado sonoro, que nos pondrá los pelos de punta con sus chirridos, chasquidos, puertas que se cierran a nuestra espalda, alaridos de nuestros enemigos en perfecto castellano... Y por supuesto, el RE Engine, que hace posible que nos sumerjamos en esta tétrica y sucia atmósfera, que se ve potenciada si usamos PS VR. *RE7* logra reformular el género que él mismo acuñó. Y lo hace poniendo al día muchos de los conceptos que lo hicieron grande. Por ello, gustará a los fans de los clásicos pero también al resto porque, sin ser perfecto, es el mejor juego de terror de PS4.

■ Lanzallamas, pistola, escopeta, magnum... Algunas armas las encontraremos fácilmente. En otras, tendremos que "currárnoslo".



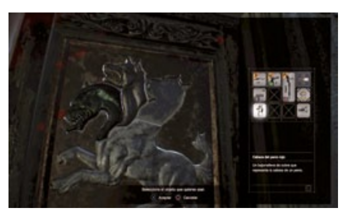
■ En nuestro camino encontraremos cintas de vídeo que funcionan como "flashbacks" jugables que arrojarán luz sobre la trama.

» RESIDENT EVIL EN ESTADO PURO

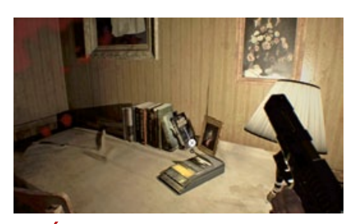
Resident Evil 7 rescata muchas ideas de los *RE* clásicos, pero lo hace con inteligencia. Cualquier aficionado al terror va a disfrutar con su desarrollo, pero los fans de la saga disfrutaremos especialmente con estos guiños que, insistimos, no te molestarán en absoluto si no jugaste las primeras entregas.



PUZLES TÍPICOS. Buscar manivelas, restaurar la corriente eléctrica, encontrar llaves con nombres "chorras"... Puro *RE*.



ESPACIO LIMITADO. El inventario es limitado (aunque ampliable) y vuelven los baúles, como en las entregas clásicas.



LOS ÚNICOS LUGARES A SALVO son las habitaciones donde grabas la partida (con grabadora en vez de máquina de escribir).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ya sea con recursos "clásicos" o "nuevos", *RE7* nos mantiene enganchados de principio a fin.

» LO PEOR
Enemigos poco variados y algún contenido del pase de temporada podría estar incluido.

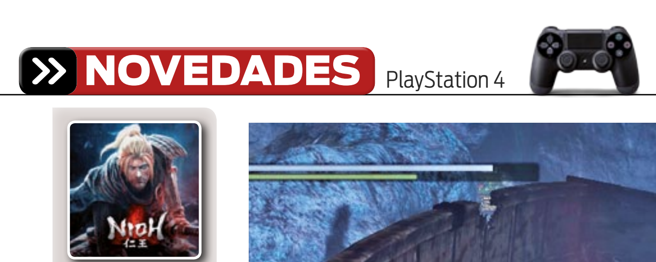
Te gustará + que... THE EVIL WITHIN



Te gustará + que... OUTLAST



89	**» GRÁFICOS** La vista en primera es muy inmersiva y *RE7* lo explota perfectamente.
92	**» SONIDO** Espeluznantes efectos sonoros y doblaje al castellano de gran calidad.
92	**» DIVERSIÓN** Si te gusta pasar miedo lo gozarás, seas fan de los *RE* clásicos o no.
88	**» DURACIÓN** 10-12 horas la primera vuelta y mucho más si quieres verlo todo.
NOTA 91	***RE7* reformula el género que él mismo acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4.**





Team Ninja nos ofrece un RPG de acción con un sistema de combates realmente completo.

Género: ROL DE ACCIÓN
Desarrollador: TEAM NINJA
Editor: SONY
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,99 €
Precio Ed. Dig. Deluxe: 79,99 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 2
TEXTOS CASTELLANO
VOCES JAPONÉS
BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P

http://teamninja-studio.com/nioh/

ALGO MÁS QUE UN CLON DE **DARK SOULS**

Nioh

Muchos dirán que *Nioh* es una copia de la fórmula de FromSoftware y tendrán mucha razón. Eso sí, la copia no es barata, es de verdadero lujo.



William es el primer samurái occidental de la historia de Japón y nuestro héroe principal en *Nioh*.

Lo nuevo del Team Ninja sigue los pasos del exitoso *Dark Souls*. A simple vista son juegos casi calcados: combates en los que la barra de cansancio es fundamental, experiencia que perdemos al morir y debemos intentar recuperar, altares en los que recuperar pociones y guardar partida que resucitan a los enemigos, alta dificultad en cada enfrentamiento y un largo etcétera.

Pero *Nioh* tiene personalidad propia. Por un lado está la historia y la ambientación. Nosotros controlamos a William, un samurái occidental que viaja a Japón para recuperar algo que el antagonista del juego le ha arrebatado. Hay muchas más escenas cinemáticas y diálogos que en la obra de FromSoftware aunque, a decir verdad, siguen resultando más clarificadores los textos que acompañan a determinados ítems o descripciones de lugares. La ambientación es sencillamente soberbia. Visitamos montones de lugares del Japón de 1600, embarcado por aquel entonces en una cruenta guerra. Las poblaciones, los personajes o las armas y vestimentas están recreadas de un modo realista y a la vez fantástico que resulta tremendamente atractivo. Y aquí encontramos una de las grandes diferencias con su saga madre: el "looteo" de armas y equipamiento. Hay cientos y cientos de objetos de equipo que, como en la saga *Diablo*, obtenemos al azar al acabar con los enemigos. Un sistema de rareza por colores nos ayuda a determinar qué objetos son mejores, además de las ventajas y atributos que nos otorga cada pieza. Las armas están divididas en espadas, katanas, katanas dobles, lanzas, hachas y kusarigamas. Pero hay

LOS TRES PILARES DEL CÓDIGO **SAMURÁI**



1 **HISTORIA.** Las batallas entre los distintos clanes nipones protagonizan la historia, aunque el juego está plagado de elementos fantásticos.



2 **COMBATES.** Muy similares a los de la saga *Dark Souls* pero ofrecen más posibilidades, golpes y magias que los del juego de FromSoftware.



3 **ROL.** Las estadísticas y atributos de nuestro héroe tienen una importancia vital en los combates y el sistema de "looteo" es soberbio.

VIDEO



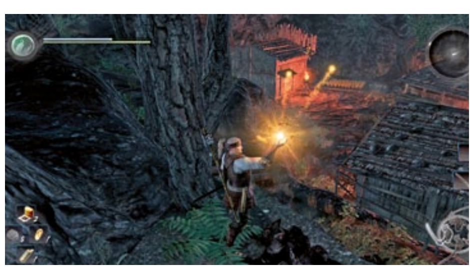
Cada enemigo, del más pequeño al más temible, puede suponer un quebradero de cabeza y hasta nuestro pasaporte a la tumba.



Los yokai, o demonios, pueblan los escenarios para ponernos las cosas aún más difíciles que los rivales humanos que encontramos.



Las batallas con jefes finales resultan tan difíciles y desafiantes como gratificantes cuando nos alzamos con la merecida victoria.





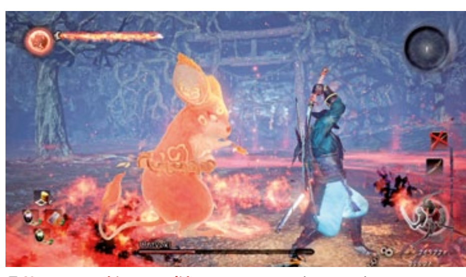
***Nioh* guarda muchas similitudes con la saga *Dark Souls*, pero introduce suficientes novedades para ser único.**

mucho más, desde los artilugios ninja tipo shurikens, kunais... hasta magias elementales o venenos. El abanico de armaduras también es sorprendentemente variado y el diseño de todos es tan atractivo que siempre estamos deseando encontrar nuevo equipo y coleccionarlo.

El sistema de combate es espectacular, con una variedad de golpes y situaciones que supera con creces a las creaciones de FromSoftware. Es ahí donde más se nota la mano del Team Ninja, padre de la saga *Ninja Gaiden*. Disponemos de tres posturas (alta, media y baja) para utilizar cada arma, lo que cambia el tipo de golpes y el tiempo que tardamos en ejecutar cada uno de ellos. Además, vamos desbloqueando un buen número de golpes y técnicas para cada arma, por lo que el repertorio final es casi abrumador. La aventura está dividida en misiones, algo que puede parecer peor que un mundo abierto pero que le da un ritmo mucho más animado al juego. Además, las misiones principales suceden en escenarios enormes llenos de caminos secundarios, recovecos y secretos con lo que tenemos lo mejor de ambas estructuras de juego. Técnicamente no es puntero, aunque sí muy fluido y sólido en todos sus aspectos (más aún en PlayStation 4 Pro), pero la dirección artística está tan cuidada que compensa de sobra el que no estemos ante un portento gráfico. Una trama complicada, pero muy interesante, termina de redondear una aventura que si no tuviese un desarrollo tan parecido a los *Souls* sería incluso más sobresaliente de lo que ya es.



Las armas a distancia, como el arco, los cañones de mano o los arcabuces pueden sacarnos de más de un apuro en los combates.



Nuestro espíritu guardián nos otorga mejoras pasivas y una magia especial muy poderosa. Hay montones y montones de ellos.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

CON LA AYUDA DE LOS **DESCONOCIDOS**

Podemos superar todos los peligros a los que nos enfrentaremos en solitario, aunque también podemos invocar a otro jugador para que nos eche un cable. Incluso podemos adscribirnos a un clan (uno de los que se enfrentan en el juego) y luchar por auparlo al número uno del ranking online.



INVOCAR. Utilizando el sake (un ítem) en el altar invocamos a otro jugador. Podemos poner contraseña para jugar con un amigo.



RECIBIMIENTO. La educación online también es importante. Nada como una reverencia para ganarnos su confianza.



UNA GRAN AYUDA. Durante las batallas contra los jefes finales, la colaboración con otro jugador puede resultar clave.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

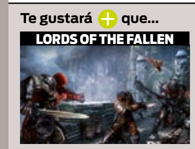
Las enormes posibilidades del sistema de combates y "looteo". La dirección artística.

» LO PEOR

En momentos es demasiado parecido a la saga *Souls*. Banda sonora con poca presencia.



Te gustará + que... LORDS OF THE FALLEN



Te gustará – que... BLOODBORNE



88	**» GRÁFICOS** No son punteros pero la dirección artística es absolutamente brillante.
86	**» SONIDO** Banda sonora notable, voces en japonés y efectos sobresalientes.
90	**» DIVERSIÓN** El sistema de combates y de "looteo" son tremendamente adictivos.
93	**» DURACIÓN** La historia principal lleva unas 40-50 horas y es muy rejugable.
NOTA 90	Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.



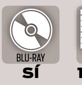




Género:
AVENTURA
Desarrollador:
SQUARE ENIX
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €
Precio Ed.Limitada:
59,99 €


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**

www.kingdomhearts.com/home/es/



Aventuras y pinceladas RPG nos aguardan en este nuevo recopilatorio de *Kingdom Hearts.*

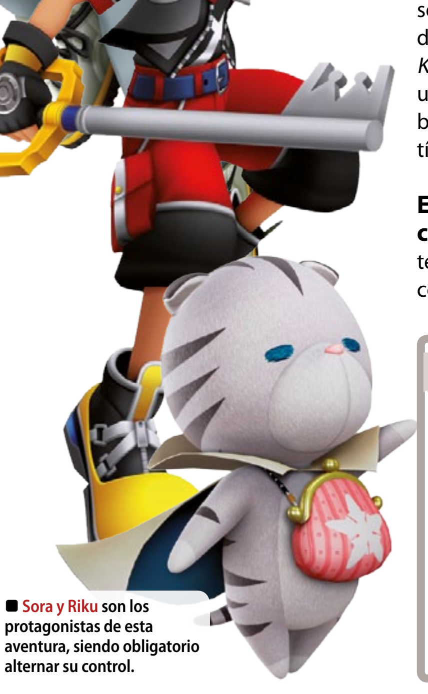
ASÍ ES EL **NUEVO SUEÑO** DE SQUARE ENIX

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

Una nueva recopilación para PS4 basada en la franquicia *Kingdom Hearts* nos regala tres experiencias de juego tan diferentes como realmente gratificantes.

Todos tenemos unas ganas increíbles de jugar a *Kingdom Hearts III*, la deseada nueva entrega de la saga de aventuras con toques de rol de Square Enix… que mucho nos tememos no aparecerá durante esta temporada, al menos en nuestro país. Sin embargo, y para que la espera sea algo más llevadera, la compañía nipona acaba de poner en liza en PS4 el denominado episodio *Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue*, un pack que incluye tres experiencias de juego bien diferenciadas y que dan como resultado un título muy completo.

El primer juego que incluye esta compilación, y que se convierte en el título más importante, es *Kingdom Hearts HD: Dream Drop Distance*, conversión directa del juego del mismo nombre que apareció para Nintendo 3DS hace ya unos años. En él debemos guiar a Sora y Riku (alternando su control) por más de media docena de mundos extraídos de producciones Disney tan famosas como "Tron: Legacy", "Fantasía", "El Jorobado de Notre Dame" o "Los Tres Mosqueteros˝, gozando de cierta libertad para ir a unos u otros cuando lo consideremos oportuno. El sistema de juego es el tradicional en esta saga, es decir, que se trata de un Action RPG en el que los combates en tiempo real adquieren mucho peso, si bien quedan bien acompañados por otros elementos como la exploración, ciertas dosis de plataformas y pinceladas de rol. Y a esto se suma la presencia de los Lucientes, unas criaturas que podemos crear y que nos acompañan a lo largo de la aventura, ayudándonos durante las batallas con sus habilidades únicas.



Sora y Riku son los protagonistas de esta aventura, siendo obligatorio alternar su control.

UN EXCELENTE **SISTEMA DE COMBATES**



1 **ACCIÓN EN TIEMPO REAL.** Cada vez que nos toca enfrentarnos a los rivales de turno gozamos de total libertad de acción y movimientos.



2 **COMANDOS ADICIONALES.** Usando la cruceta podemos efectuar de manera sencilla acciones muy variadas como usar objetos o magia.



3 **AYUDA INMEJORABLE.** Los Lucientes nos echan una mano en Dream Drop Distance, pudiendo efectuar varios ataques especiales.



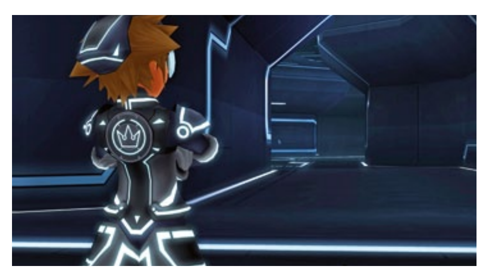
El llamado Sopor es una mecánica integrada en *KH: Dream Drop Distance* que nos obliga a cambiar de protagonista con frecuencia.

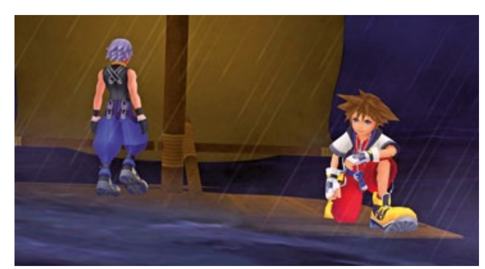


Los minijuegos abundan a lo largo de la aventura principal y nos permiten incluso pilotar las motos futuristas de *Tron: Legacy*.



La línea estética de dibujos animados tan característica en la saga se mantiene intacta en esta nueva producción.





Esta producción es un aperitivo perfecto para saciar el apetito antes de la llegada de *Kingdom Hearts III*.

El mayor cambio que presenta esta reedición en relación a la versión original de 3DS es su renovado aspecto gráfico, que se muestra más trabajado y además alcanza los 1080 p de resolución y los 60 cuadros de animación constantes. Y es justo afirmar que a pesar de su origen portátil, esta aventura goza de un aspecto bastante atractivo gracias a su estética de dibujos animados.
Sin embargo, para muchos seguidores de la serie el gran aliciente que acapara esta recopilación lleva por nombre *KH 0.2: Birth By Sleep – A Fragmentary Passage*. ¿Y de qué se trata? Pues de un episodio inédito en la serie protagonizado por Aqua que sirve como epílogo argumental de lo disfrutado en el juego original de PSP del mismo nombre. Se trata de una mini aventura de un par de horas de duración que emplea el motor gráfico Unreal Engine 4 y nos permite hacernos una idea clara de lo que nos ofrecerá el futuro *Kingdom Hearts III*. ¡Irresistible para los fans! Y para complementar a estas dos producciones, Square Enix también ha integrado la película *Kingdom Hearts X Back Cover*, tan interesante en cuanto a su narrativa como espectacular técnicamente dado que también ha sido reproducida mediante el citado Unreal Engine 4.

Gracias a todas estas virtudes que os hemos comentado hasta ahora pensamos que *Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue* es una producción irresistible para todos los aficionados al género de los Action RPG en general... y una obra ineludible para los miles de seguidores de la franquicia de sueños Disney de Square Enix.



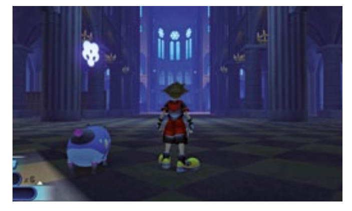
Los textos han sido traducidos a nuestro idioma, hecho que no sucedió en *KH: Dream Drop Distance* de Nintendo 3DS.



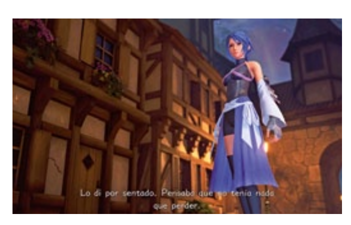
Para ir de un mundo a otro debemos desbloquear la entrada que lleva a ellos, superando oníricas fases como esta que veis.

UN ÚNICO JUEGO, TRES EXPERIENCIAS

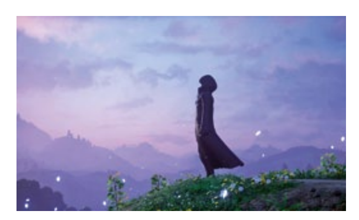
Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue se compone de tres experiencias muy diferentes y realmente notables, convirtiendo a esta recopilación en un título muy recomendable. Entre todas ellas podemos estar entretenidos durante muchos días o, incluso, un par de semanas.



KINGDOM HEARTS HD: DREAM DROP DISTANCE es el título más importante, conversión directa del juego de 3DS.



KH 0.2: BIRTH BY SLEEP. A FRAGMENTARY PASSAGE es un capítulo inédito protagonizado por Aqua.



KINGDOM HEARTS X BACK COVER nos permite disfrutar de unos 80 minutos de largometraje de la mejor calidad.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Tres experiencias de juego en el mismo pack no es algo que veamos con frecuencia.

LO PEOR
Si jugasteis al *KH: Dream Drop Distance* original de 3DS, el título pierde interés.

Te gustará + que... **SAO HOLLOW REALIZATION**



Te gustará – que... **FINAL FANTASY XV**



81	**GRÁFICOS** Correctos en *Dream Drop Distance*, muy buenos en *0.2 Birth By Sleep*.
90	**SONIDO** Un gran doblaje y una fabulosa banda sonora nos acompañan.
85	**DIVERSIÓN** Gran variedad de experiencias de juego se dan cita en este pack.
90	**DURACIÓN** Sólo *Dream Drop Distance* da para unas 20 horas como mínimo.
NOTA 85	Tres títulos muy distintos para una colección realmente entretenida, completa y bien rematada. Muy notable.

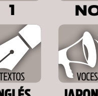
JUEGO RECOMENDADO Play Manía





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **RYU GA GOTOKU STUDIO**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**









JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://yakuza.sega.com/yakuza0



Kamurocho y Sotenbori, las dos ciudades del juego, recogen la esencia arquitectónica de Japón.

LOS **MAFIOSOS NIPONES** BUSCAN LA REDENCIÓN

Yakuza 0

Una de las sagas más infravaloradas de la historia se reivindica con una entrega ideal para adentrarse en ella. ¡Gloria ochentera a Kiryu y Majima!

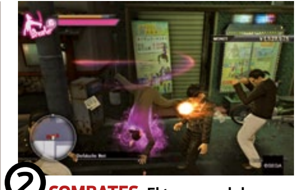
No nos cansaremos nunca de decir que *Yakuza* es una de las mejores sagas de la historia, pero lo cierto es que en Occidente nunca ha tenido el éxito comercial que se merecía, ni en PS2 ni en PS3, hasta el punto de que la quinta entrega estuvo a punto de no llegarnos. Lo acabó haciendo sólo en formato digital y con tres años de retraso. Por suerte, con el cambio generacional a PS4, Sega parece decidida a darle un nuevo empujón: *Yakuza 0* ya está a la venta y, en verano, llegará *Yakuza Kiwami*, un remake del juego original de 2006. Se trata de una precuela y del juego que lo empezó todo, por lo que es ideal para adentrarse en la saga. Lo malo es que las voces están en japonés y los textos en inglés. Si eso no os es problema, ya estáis tardando en correr a la tienda a por *Yakuza 0*, porque es imprescindible. Olvidaos de que si "es un juego de nicho" o de que si "patatín y patatán". Es un juegazo en toda regla, que no se parece a ninguna otra cosa que hayáis visto.

Kazuma Kiryu y Goro Majima, los dos personajes más icónicos de la saga, con permiso de Haruka Sawamura, son los protagonistas del juego, ambientado en 1988 como una precuela que presenta sus orígenes mafiosos. Kiryu es acusado de un asesinato que no ha cometido y debe lavar su nombre, mientras que Goro Majima dirige un cabaret, lo cual es un castigo por sus errores, aunque pronto le ordenarán asesinar a un objetivo para recuperar su estatus... Ése es el punto de partida, a partir del cual se desatan varios giros argumentales que dejan una historia magnífica, contada a través de innumerables diálogos y secuencias de

UNA **AVENTURA POLIVALENTE** Y MUY CINEMATOGRÁFICA



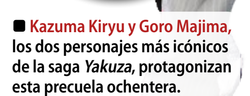
① **EXPLORACIÓN.** El desarrollo es el de un sandbox, pero sin vehículos. Las calles están llenas de actividades, aunque siempre se dice adónde ir.



② **COMBATES.** El tono es el de un beat'em up, pero con un profundo sistema de mejoras. Cada personaje puede cambiar entre tres estilos.



③ **ESCENAS DE VÍDEO.** Hay varias horas de metraje que dan pie a una trama sensacional, con múltiples giros y personajes que derrochan carisma.



Kazuma Kiryu y Goro Majima, los dos personajes más icónicos de la saga *Yakuza*, protagonizan esta precuela ochentera.



■ Los textos están en inglés y se requiere un nivel medio para poder entenderlos. Si no os es un inconveniente, preparaos para disfrutar.



■ El modo Clímax, que está separado de la aventura principal, se apoya en combates en los que existen ciertos condicionantes.



■ Los movimientos Heat son violentos remates que quitan una gran cantidad de vida a los enemigos. ¡En toda la boca!





Salvo que no se sepa ni jota de inglés, *Yakuza 0* es un juego que hay que tener. No se parece a nada que hayáis visto.

vídeo. La historia se disfruta por sí sola, pero hay unos cuantos guiños y viejos conocidos que harán las delicias de los fans de largo recorrido.
Sólo por la historia, ya merecería la pena jugar a *Yakuza 0*, pero resulta que jugablemente está en una liga en la que no compite prácticamente nadie más. A grandes rasgos, es un sandbox, pero no uno al uso. El foco de la aventura principal está puesto en la exploración y, sobre todo, en los combates. El género del beat'em up está casi desaparecido hoy en día, pero *Yakuza 0* es una oda a él. Kazuma Kiryu y Goro Majima se enfrentan a enormes multitudes y a jefes finales, con una gran fluidez a la hora de encadenar combos. Ahora bien, si hay algo que llame la atención respecto a otras sagas, son las decenas de minijuegos que hay y que hacen gala de una gran profundidad jugable y de un humor muy particular. A eso, añadid las más de 100 misiones secundarias que hay ocultas, lo que hace que la duración total supere, fácilmente, las 100 horas (la historia principal se queda en unas treinta).

Técnicamente, el juego también tuvo una versión para PS3 en Japón, y eso se nota un poco en el nivel de detalle de los escenarios, pero se compensa con la ambientación. Kamurocho y Sotenbori son calcados a Kabukicho y Dotonbori, los barrios reales de Tokio y Osaka que representan. Las escenas de vídeo son dignas de una película, con unos personajes que se salen de la pantalla, y la banda sonora cuenta con melodías de piano y temas más rockeros que son una delicia. Salvo que no se sepa ni jota de inglés, este juego hay que tenerlo. ■



■ Hay una secuencia de disparos en la que Kazuma Kiryu debe echar mano de una pistola para repeler a los mafiosos del Clan Tojo.



■ El club nocturno de Majima y el negocio inmobiliario de Kiryu son los dos minijuegos de mayor calado. Su profundidad es tremenda.

» MAFIOSOS OCIOSOS Y REALMENTE JOCOSOS

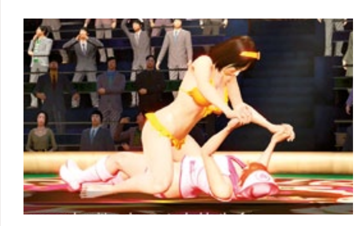
Al margen de la trama, la exploración y los combates, *Yakuza 0* cuenta con un porrón de actividades que hacer. Por un lado, hay más de 100 misiones secundarias, que hacen gala de un humor muy peculiar, pero la palma se la llevan, sin duda, los minijuegos, que resultan tan variados como divertidos.



RECREATIVAS. Hay cuatro grandes juegos de Sega de los 80: *Space Harrier, OutRun, Super Hang-On* y *Fantasy Zone*. ¡Calidad!



MISCELÁNEA. Hay karaoke, béisbol, pesca, bolos, baile, billar, dardos, Scalextric, shogi, mahjong... El vicio insano está garantizado.



EROTISMO. Podemos apostar en peleas de gatas, llamar a la línea caliente, ver vídeos "sugerentes" o coleccionar tarjetas de chicas.



» LO MEJOR
Argumento de cine, minijuegos, enorme duración, combate fluido, ambientación...

» LO PEOR
Está en inglés y es denso. Es menos variado que *Yakuza 5*. Comprar técnicas es carísimo.

Te gustará + que... | Te gustará − que...





85	**» GRÁFICOS** El motor del juego tiene sus años, pero los vídeos son propios del cine.
85	**» SONIDO** No está doblado, pero las voces tienen mucha fuerza, igual que la BSO.
95	**» DIVERSIÓN** La mezcla de historia, exploración, combates y minijuegos es brutal.
97	**» DURACIÓN** La trama dura 30 horas... y sólo supone el 10% del total de tareas.
NOTA 92	Otra entrega magistral de una saga sin igual, con la ventaja añadida de ser ideal tanto para veteranos como para neófitos.

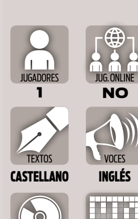








Género:
AVENTURA
Desarrollador:
THE MOLASSES FLOOD
Editor:
CURVE DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €







JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: CASTELLANO	VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: NO	RESOLUCIÓN: 1080 P

www.themolassesflood.com/the-flame-in-the-flood/



■ *The Flame in the Flood* añade nuevas mecánicas, como navegar, a la fórmula de la supervivencia.

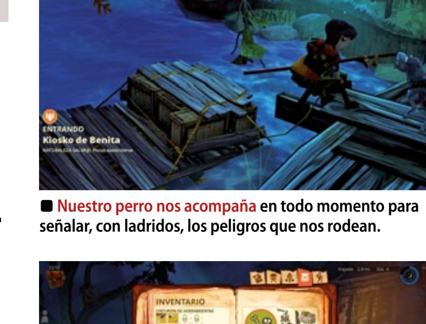
CUANDO EL RÍO SUENA, **UN BUEN JUEGO** LLEVA

The Flame in the Flood

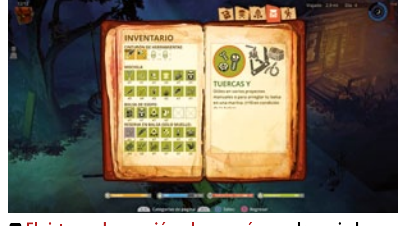
El Diluvio Universal fue como un juego de niños, o de adultos, porque sobrevivir en un mundo apocalíptico en nuestra barca resulta muy divertido.

Los juegos de supervivencia llevan unos años protagonizando buena parte del panorama videojueguil. Desde la llegada de *Minecraft* o *DayZ*, entre otros, muchos títulos nos han invitado a sobrevivir a todo tipo de peligros, tanto ambientales como animales, mientras gestionamos los escasísimos recursos a nuestra disposición.

La vuelta de tuerca de esta aventura es tan sencilla como acertada. Y es que en lugar de buscar recursos para construir un refugio en el que sobrevivir a los distintos peligros que nos acechan (generalmente en la noche) aquí estamos obligados a avanzar. Una tremenda inundación ha dejado anegado el escenario de juego. Así, los únicos pedazos de tierra que han quedado sobre el agua son pequeños islotes. Los recursos en cada uno de ellos son muy escasos, por lo que no podemos quedarnos demasiado tiempo en ellos si no queremos morir de hambre, sed, frío o por los distintos animales salvajes que nos salen al paso. Nuestra barca nos sirve para movernos entre los islotes y lo mejor es que la controlamos nosotros en una suerte de minijuego en el que debemos esquivar los peligros que también inundan el río. De este modo la tensión es constante. Ya sea explorando a pie o en nuestra barca es imposible relajarnos. Puede parecer un cambio insignificante en la fórmula de supervivencia, pero nada más lejos. Las diferencias son sustanciales y hacen que esta aventura sea única y tremendamente adictiva. Lo malo es que los menús son un desastre y la creación de objetos no tiene la profundidad de otros títulos del género, pero la experiencia de juego es muy original. ■



■ Nuestro perro nos acompaña en todo momento para señalar, con ladridos, los peligros que nos rodean.



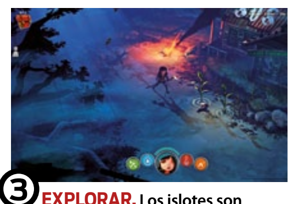
■ El sistema de creación y los menús son demasiado engorrosos y resulta un lío hacer lo que queremos.

» ESTO SÍ QUE ES UN VERDADERO **LÍO EN RÍO**

① **NAVEGAR.** Surcar el río con la barca puede ser divertido, pero los peligros no cesan: rocas, troncos a la deriva, aguas bravas y mucho más.



② **ESCOGER.** No podemos visitar todas las islas (generadas de forma aleatoria) por lo que debemos escoger rápidamente mientras navegamos.



③ **EXPLORAR.** Los islotes son pequeños trozos de tierra. En algunos encontramos comida, en otros medicinas, en otros animales, etc...

VALORACIÓN



» LO MEJOR
Prescindir de refugios y obligarnos a explorar más islas. Banda sonora. Dirección de arte.

» LO PEOR
El menú es muy poco intuitivo. La creación de objetos no es tan compleja como debiera.

75	**» GRÁFICOS** Mediocres, pero se nota la mano del director artístico de *Bioshock*.
86	**» SONIDO** Pocas voces en inglés, pero banda sonora folk realmente soberbia.
80	**» DIVERSIÓN** La tensión es constante y su sistema resulta tremendamente adictivo.
82	**» DURACIÓN** La historia nos puede llevar sólo unas horas pero hay modo infinito.
NOTA 80	**No tiene los valores de producción de otras aventuras de supervivencia, pero es muy original y engancha como pocos.**


Los combates por turnos ofrecen muchas opciones. Hay nuevos jefes en esta versión.

PS VITA | BADLAND | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 34,95€

Atelier Shallie Plus: Alchemists of the Dusk Sea

Este juego de rol por turnos que salió en PS3 en 2015 llega ahora a PS Vita trufado de mejoras y añadidos, como nuevos episodios y jefes finales, más trajes y todos los DLC aparecidos en su día para PS3. Ayuda a las alquimistas Shallistera y Shallote a resolver el problema de la sequía que asola el mundo de Dusk. Trae las voces en japonés y los subtítulos... en inglés.

VALORACIÓN. Si te gusta la serie *Atelier* y no lo jugaste en PS3, es una buena compra siempre y cuando te defiendas con el inglés...

NOTA 73


Hazte con los 230 Digimon en este juego de rol en el que aparte de combatir, hay que cuidarlos.

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 54,95€

Digimon World: Next Order

La serie Digimon cumple 20 años y lo celebramos con la llegada a occidente de *Digimon World: Next Order*. La premisa es ya conocida: nuestro personaje-entrenador recorre este mundo abierto dividido en áreas acompañado del digimon que haya elegido como compañero (en este caso, son dos) para librar batallas contra otros monstruos (hay 230) y superar misiones.

VALORACIÓN. Cuida, entrena y combate con estos simpáticos "monstruitos digitales" en un juego de rol pensado para gustar a los fans de la serie.




Jugar en cooperativo (hasta 4 y sólo en la misma PS4) lo hace más entretenido. Nos llega en inglés.

PS4 | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 14,99€

Power Rangers: Mega Battle

Los míticos Power Rangers protagonizan un beat´em up en el que 4 jugadores en la misma PS4 pueden enfundarse estos trajes especiales para detener, a golpes, a los invasores de turno. Pese a que los personajes tienen poderes diferenciados y se nota un esfuerzo por no caer en la repetición (con secciones de disparos, minijuegos...), técnicamente es bastante regulero.

VALORACIÓN. Aprovecha bien la franquicia e intenta no ser repetitivo. Pero gráficamente es bastante limitado y ofrecer un control algo tosco.




El hijo de Naruto protagoniza esta expansión que se puede comprar suelta por 19,99 euros.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISPONIBLE | 44,95€

NARUTO SUNS 4: Road to Boruto

Esta edición "completa" de *Naruto SUNS 4* incluye la expansión *Road to Boruto*, una nueva trama en la que el protagonista es Uzumaki Boruto, el talentoso pero cabezota hijo del Séptimo Hokage. Nuevos personajes, más técnicas y una nueva historia con el sello de CyberConnect 2. Eso sí, es algo repetitiva y podría haber estado mejor aprovechada.

VALORACIÓN. Pese a que la expansión podría haber dado más de sí, los fans no podrán resistir la tentación de hacerse con esta "edición completa".




Estamos ante un "hack´n slash" dentro de la serie *Fate* que sale para PS4 y Vita en formato físico.

PS4/PS VITA | BADLAND | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 54,95€

Fate/EXTELLA: The Umbral Star

Desarrollado por Marvelous, esta famosa saga abandona su "tranquilo" terreno habitual (las "visual novel") para abrazar sin tapujos la acción en un "hack'n slash" pensado para los fans de la serie que serán los que más lo gocen, ya que para el resto se hace bastante repetitivo. La versión de PS Vita baja hasta los 30 fps y reduce mucho el número de enemigos en pantalla.

VALORACIÓN. Si te gustan los "musou" y eres fan de la serie *Fate*, te mantendrá entretenido una temporada. Para el resto, hay opciones mejores.



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


Salir de un dormitorio custodiado por una "maternal" Marguerite Baker no es tarea fácil.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN/AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99€

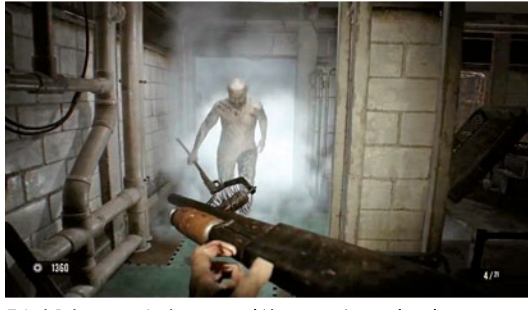
RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Grabaciones inéditas Vol. 1

Muy poco después de su lanzamiento, *Resident Evil 7* estrena el primero de sus 3 contenidos descargables, con los que profundizaremos en la historia de la "peculiar" familia Baker y en la de Ethan Winters, el protagonista.

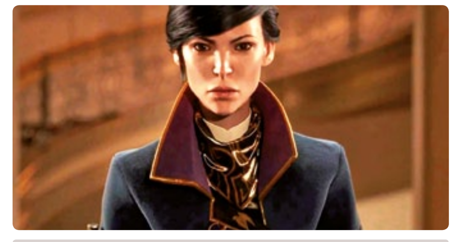
Tres nuevos modos de juego nos esperan en este contenido descargable. El primero de ellos es Pesadilla, una suerte de modo horda en el que debemos sobrevivir durante una noche completa a decenas de enemigos y otros peligros. Dormitorio, el segundo, propone un desarrollo mucho más enfocado a los puzles y nos insta a escapar de una habitación vigilada por Marguerite Baker. Por último, Ethan Debe Morir, el único contenido no compatible con PS VR de este DLC,ofrece un reto extra para los más valientes, que incluso eleva las cotas de dificultad que ofrece el modo Manicomio, cambiando aleatoriamente la disposición de objetos, trampas y enemigos, quienes, además, pueden eliminarlos de un solo golpe.

VALORACIÓN. **Tres experiencias totalmente nuevas y tan intensas como bien diferenciadas entre sí.**


Jack Baker no se pierde una y también nos atosiga en el modo Pesadilla, en el que luchamos contra oleadas de enemigos.


Morir una y otra vez es nuestro destino en Ethan Must Die!, una experiencia extra que eleva al máximo la dificultad general del juego.





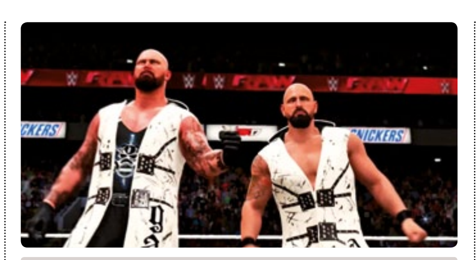
PS4 | BETHESDA | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

DISHONORED 2

Actualización 2

Además de corregir errores, la nueva actualización gratuita de *Dishonored 2* estrena dos nuevas características: la selección de niveles y la dificultad personalizada, en la que podemos configurar muchos parámetros.

VALORACIÓN. **Una buena actualización, en la que destaca la gran personalización de la dificultad.**



PS4 | 2K | LUCHA | YA DISPONIBLE | 8,99€

WWE 2K 17

Futuras estrellas

La WWE NXT da un golpe sobre la mesa y 5 de sus mejores luchadores suben al ring para demostrar que no se amedrentan ante nada: los elegidos son Austin Aries, Karl Anderson, Luke Gallows, Mojo Rawley y Tye Dillinger.

VALORACIÓN. **Cinco nuevos luchadores, no demasiado mediáticos, pero que "reparten" de lo lindo.**



PS4 | SQUARE-ENIX | RPG | YA DISPONIBLE | 0,49€

FINAL FANTASY XV

Atuendos, armas, carrocerías

Final Fantasy XV ha tomado PS Store con un montón de contenido extra, como el atuendo de la casa Lucis, la carrocería "Chocobo Dorado" o las Dagas Matamagos que lucía Yitán en *Final Fantasy IX*. ¡Echadles un ojo!.

VALORACIÓN. **Accesorios muy curiosos a tan solo 0,49€. ¡A este precio quién no se da un capricho!**



■ **Un club nocturno** de la costa ibicenca es uno de los puntos clave del nuevo mapa.

PS4 | UBISOFT | SHOOTER | DISPONIBLE | 29,99€ (Pase de T.)

■ **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE**

Operation Velvet Shell

La primera gran actualización del Año 2 de *Rainbow Six Siege* nos traslada hasta la isla de Ibiza, cuya ajetreada vida nocturna ha inspirado "Litoral", el nuevo mapa descargable, que ofrece amplias posibilidades en partidas Jugador contra Jugador y en Jugador contra Entorno (PVP y PVE). Siguiendo con el sabor patrio, los dos nuevos agentes que presenta Operation Velvet Shell pertenecen al Grupo Especial de Operaciones (GEO), quienes deben sacar a relucir todas sus habilidades estratégicas para defender el perímetro de un ficticio club nocturno ibicenco.

VALORACIÓN. El mapa ambientado en Ibiza y la aparición de los GEO hacen que sea un DLC muy atractivo para el público español.


■ **Sora era uno de los personajes** más esperados en el juego. ¡Y por fin podemos verle en acción!

PS4 | SQUARE-ENIX | RPG | YA DISP. | GRATIS

■ **WORLD OF FINAL FANTASY**

Actualización 1.02/Sora

La nueva actualización de *World of Final Fantasy* soluciona, entre otros fallos menores, la totalidad de errores gráficos que algunos usuarios presentaban cuando jugaban con PS4 Pro, consola en la que ahora el título luce de forma excelente. Así mismo, este parche también incorpora algunas novedades de lo más interesantes, como el Modo Teatro, que nos permite rememorar todas las escenas del juego de forma muy cómoda. Por último, y para conmemorar la llegada de *Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue*, todos los propietarios de *World of Final Fantasy* pueden descargar a Sora desde PS Store... ¡solo hasta el 31 de marzo!

VALORACIÓN. La corrección de errores era necesaria, y los añadidos que suponen el Modo Teatro y la incorporación de Sora, de *Kingdom Hearts*, todo un detalle.


■ **Un volcán en erupción** nos pone las cosas todavía más difíciles en Zedlanding, el nuevo mapa.

PS4 | TRIPWIRE | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

■ **KILLING FLOOR 2**

Tropical Bash

La experiencia online de *Killing Floor 2* se amplía con este contenido descargable gratuito, cuyo protagonista absoluto es Zedlanding, un nuevo mapa ambientado en una peligrosa isla tropical en el que, además de luchar contra hordas de Zed, tenemos que evitar ser engullidos por las erupciones de su volcán activo. Un nueva y devastadora arma, que recibe el representativo nombre de Rompehuesos, animaciones exclusivas que podemos accionar durante la partida y la aparición de los Gorefiend, una nueva clase de Zed armado con espadas duales, completan esta completa actualización del frenético y sangriento shooter de Tripwire.

VALORACIÓN. Más contenido de calidad (y totalmente gratuito) para este intenso shooter, que ofrece su mejor cara en las partidas multijugador online.

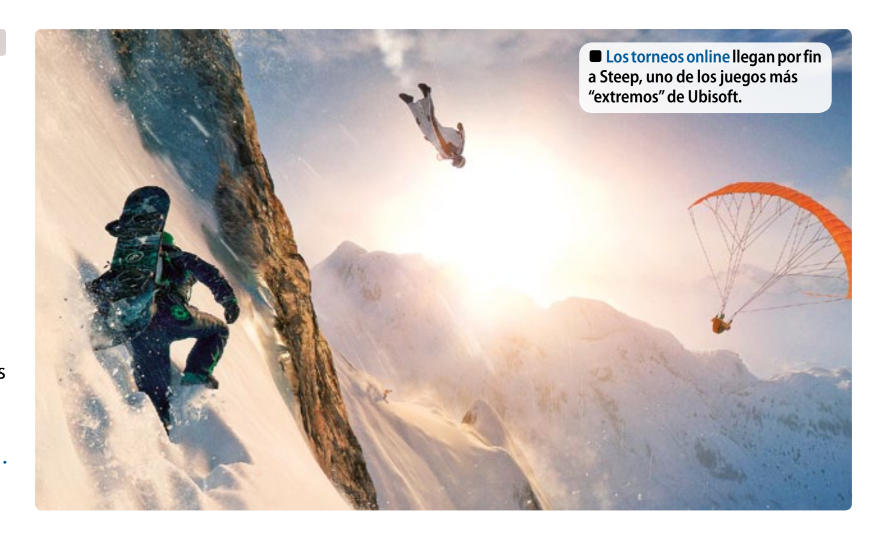
PS4 | UBISOFT | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ **STEEP**

Actualización 1.04

El esperado Steep World Tour, un torneo con una serie de pruebas online semanales, por fin ha arrancado gracias a esta última actualización, que también abre la puerta a los Desafíos de la comunidad, lo que nos brinda un nuevo mundo de posibilidades competitivas.
Por si esto fuera poco, el tan ansiado mapa de Alaska se estrena en *Steep* y en él tiene lugar los primeros Desafíos patrocinados, unos eventos exclusivos organizados por las marcas asociadas al juego y que nos permiten obtener más créditos Steep y puntos de reputación.

VALORACIÓN. Los torneos y desafíos, así como el nuevo mapa ambientado en Alaska, amplían enormemente la experiencia.


■ **Los torneos online** llegan por fin a Steep, uno de los juegos más "extremos" de Ubisoft.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y, para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

PLAYSTATION PLUS Y *NIOH* TE **REGALAN UNA PS4 PRO**

Cazar trofeos en *Nioh* tiene premio

Si eres miembro de PlayStation Plus y ya estás disfrutando de *Nioh* debes saber que conseguir los trofeos del juego antes que nadie te puede hacer ganar una PS4 Pro. "Cazador de Trofeos *Nioh*" es el nombre de la competición en la que podemos participar todos los miembros de PS Plus y que consiste en conseguir el mayor número de trofeos posibles de *Nioh*, desde el 16 de febrero al 1 de marzo. El jugador con más trofeos, o el primero que se alce con el Platino, es decir, el que consiga el 100% de los trofeos, ganará un pack compuesto por una PS4 PRO, una camiseta de *Nioh*, 12 meses de suscripción a PS Plus y tres juegos de Sony para PS4. Para saber cómo vamos, podemos consultar nuestra evolución en un ránking online en la web playstationplus.es. Basta con ir al apartado de *Nioh* e introducir nuestro usuario de PSN para que se actualicen los trofeos y descubrir qué puesto ocupamos. Y si vemos que vamos mal, tampoco tenemos que rendirnos, ya que los clasificados del puesto 2 al 5 también ganarán diferentes premios (camisetas, juegos, suscripciones a PS Plus…). No os durmáis en los laureles y daos prisa en participar. El último reto de "Cazador de Trofeos", celebrado con *Call of Duty Infinite Warfare*, tuvo ganador sólo seis días después de ponerse en marcha. "NeBuR_115" ha ganado un PS VR y un pack de Merchan de *COD Infinite Warfare*. ¿Quieres ser el siguiente? Para más información: **www.playstationplus.es**



Puedes ganar una PS4 Pro con el reto "Cazador de Trofeos de *Nioh*". Sólo tienes que ser miembro de PlayStation Plus y entrar en playstationplus.es.



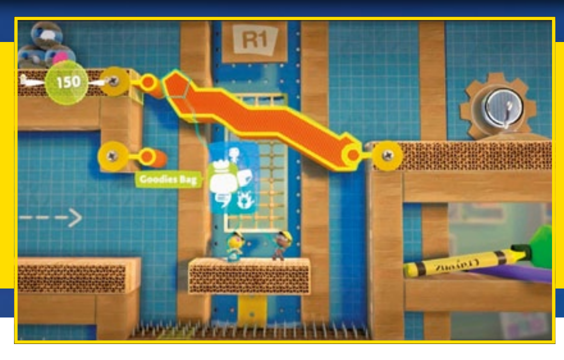
EL BUNDLE DE PS4 CON **HORIZON: ZERO DAWN** TIENE PREMIO

Tres meses gratis de PS Plus comprando PS4 + *Horizon*

El día 1 marzo, fecha elegida para el lanzamiento del espectacular *Horizon: Zero Dawn*, también se pondrá la venta un pack que incluirá la genial aventura de Guerrilla y una PS4 del modelo más fino y ligero, con un disco duro de 1 Tb y un mando DualShock 4, por un precio de 349 €. Además de un buen ahorro sobre el precio por separado, todo los jugadores que adquieran este pack en marzo recibirán como regalo una suscripción de tres meses a PlayStation Plus, con la que podrán disfrutar del juego online en PS4 y de un montón de ventajas extra, como los Juegos del Mes.

JUEGOS DEL MES

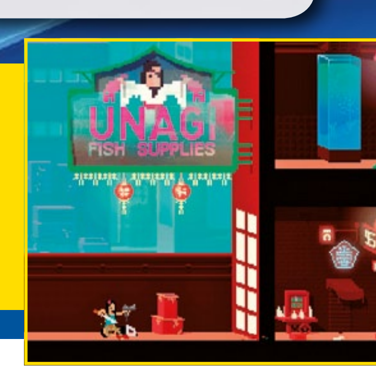
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4/PS3 | 19,99 € | PLATAFORMAS

LITTLEBIGPLANET 3

Sackboy y sus amigos nos invitan a una enorme aventura, con infinidad de puzles y espacios por explorar. Y es que no sólo podrás descargarte los niveles creados por la comunidad, también podrás diseñar tus propios mundos con sus sencillas herramientas.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Además de las ofertas de aquí abajo, los miembros de PS Plus también podemos disfrutar dos días de acceso gratuito a los gimnasios de BODYFACTORY y matrícula gratis; de descuentos en nuestras entrada de cine en TICKETMASTER y además, por cada repostaje en BALLENOIL podrás obtener 5 lavados gratis.



2,5 € DE DESCUENTO:
Disfruta de tus restaurantes favoritos sin moverte de casa. Con Deliveroo tendrás 2,5 € de descuento y envíos gratis.



40% DE DESCUENTO:
Pásatelo en grande en el Parque de Atracciones disfrutando de un espectacular descuento.

waynabox

VIAJE SORPRESA + CÓDIGO DESCUENTO :
Visita www.playstationplus.es y descubre todos los detalles de esta genial promoción

PARTICIPA EN LA **RED BULL CAMPUS LEAGUE**

¡¡La LOPS llega a la universidad!!

LIGA OFICIAL

Como ya os hemos contado, LOPS y Red Bull tienen en marcha la Red Bull Campus League, una competición por parejas con *Rocket League* que consta de torneos online, torneos presenciales en seis universidades y una gran final en Madrid, donde los equipos finalistas lucharán por ganar premios, como una beca valorada en 5.000 € y un crucero Pullmantur para el exclusivo WaterFestival.
De los tres torneos online saldrán nueve finalistas. La primera fase se celebró en febrero, pero estáis a tiempo de apuntaros a las siguientes. La fase 2 en el formato "Jugar ahora" está disponible del 6 al 19 de febrero y habrá dos torneos el 12 y el 19 de febrero, con un Playoff final el 25-26 de febrero. La fase 3 en el formato "Jugar ahora" está disponible del 27 de febrero al 19 de marzo, los torneos se celebrarán el 12 y el 19 de marzo y el Playoff final el 25-26 de marzo.
En lo que respecta a los torneos presenciales, participarán los 24 primeros equipos que se registren (https://goo.gl/pqzDbc). Si te quedas sin plaza, podrás inscribirte el mismo día de la competición en un torneo "Last Minute" preliminar del que saldrán los 8 participantes restantes. Ya se ha disputado el torneo de Sevilla, pero llegáis a tiempo a Barcelona (16 de febrero), Vigo (23 de febrero), Murcia (9 de marzo), Pamplona (21 de marzo) y Valencia (30 de marzo). Los 15 mejores equipos, más un equipo invitado, participarán en la gran final de Madrid el día 6 de abril.

PAMPLONA
Universidad de Navarra (UNAV) Facultad de comunicación FCOM. 21.03.2017
Torneo realizado en el hall

VIGO
Universidad de Vigo. Facultad de Minas. 23.02.2017
Torneo realizado en el hall de entrada

FINAL MADRID
Universidad Politécnica de Madrid Escuela Ing. Telecomunicación 06.04.2017
Hall del edificio A. Saez Mancebo

SEVILLA
Universidad de Sevilla Escuela de ingenieros 09.02.2017
Torneo realizado en el hall

BARCELONA
Universidad Autónoma de Barcelona Vila Universitaria. **16.02.2017**
Torneo realizado en la Sala Orió

VALENCIA
Universidad de Valencia (UPV) Casa del alumno. 30.03.2017
Torneo realizado en el hall

MURCIA
UCAM Murcia. 09.03.2017
Torneo realizado en el hall



Red Bull CAMPUS LEAGUE

■ Para participar en el Red Bull Campus League consulta la web: www.ligaplaystation.es/#!/news/250

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4
- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.




Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 12,99 € | ACCIÓN

NOT A HERO

Acción de estética pixelada y estilo retro, que hará las delicias de los jugadores más clásicos con su trepidante ritmo y sus altas dosis de gore pixelado y una surrealista historia. ¿No es surrealista que un conejo que se presenta a alcalde te contrate como asesino a sueldo?

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Descubre con PS Plus el fenómeno Music Has No limits!

Asiste gratis con un acompañante al espectáculo Music Has No Limits. Sólo tienes que seguir el Twitter oficial de PlayStation España y ser miembro de PS Plus.



Dos profesionales

RAZER **RAIJU**

GAMEPAD · PS4 · RACER · 169,99€



Innovación y calidad

La propuesta de Razer ofrece algunas características muy innovadoras para los amantes de los shooters y una factura premium total en todos los sentidos.

Dominar por completo a Raiju requiere de bastantes horas de entrenamiento para adaptarnos al uso de los 4 botones extra pero, una vez conseguido, contarás con unas armas inmejorables para repartir plomo.

ERGONOMÍA: más voluminoso que el DS4 y con una forma muy parecida al mando de Xbox pero que encajará en casi todas las manos. Su peso es más ligero de lo que aparenta y los plásticos usados son de bastante calidad. Los gatillos inferiores R2 y L2 son de mucho mayor tamaño, pero poseen una curvatura excesiva que a veces resulta molesta. Además, no hay transición entre los gatillos superiores y inferiores, lo que puede hacer que no atinemos al inicio con ellos. Los gatillos y botones extra quedan todos muy a mano, aunque los dos que están bajo el mando pueden ser pulsados a veces sin querer (pero se pueden quitar). Usa un cable trenzado de longitud notable que permite unos tiempos de respuesta inferiores a los mandos inalámbricos tradicionales. Viene con una funda rígida de gran factura. Las instrucciones son muy claras y están en español.

CONFIGURACIÓN: los 4 botones extras pueden programarse con las funciones de cualquier otro con sólo pulsar el primer botón de la fila inferior central. Rápido y sencillo. Cambiar entre los dos perfiles es tan fácil como pulsar un botón y siempre tendremos claro cuál estamos usando. Existe una opción extra con la sensibilidad de los gatillos L2 y R2 (disparo inmediato) que se afina al máximo para permitir una velocidad de acción casi inmediata, muy útil en los shooters. Eso, unido a la posibilidad de acortar su recorrido mediante los conmutadores físicos, resultan en una ventaja apabullante frente al DS4.

1 CRUCETA: 4 botones independientes de tacto algo tosco que no facilitan en nada las diagonales y los movimientos clásicos de los juegos de lucha. Muy poco recomendable si lo tuyo es la competición en este tipo de juegos.

2 STICKS: colocados igual que en el DS4, ofrecen una mayor sensibilidad, con menos recorrido y sin puntos muertos en absoluto. Suaves y firmes a la vez, los convierten en los mejores sticks en cuanto a precisión y velocidad. La superficie es cóncava y su recubrimiento estándar no es muy adherente, algo que mejora notablemente al ponerles los dos "capuchones" azules, pero que hubiese sido definitivo si hubiesen usado otro relieve diferente.

3 BOTONES FRONTALES: usan un sistema mecánico en lugar de la clásica membrana, lo que hace que las pulsaciones se sientan diferentes y se reduzca mucho el recorrido del botón. Son pequeños y de un tacto muy agradable. De inicio resultan extraños, pero después los adoras.

4 BOTONES SUPERIORES: son de gran tamaño, sobre todo los inferiores, cuyo recorrido es algo más amplio que los del DS4, ideales cuando es necesario calibrar bien la presión, como en los juegos de conducción. Para los shooters se han habilitado dos conmutadores que rebajan ese recorrido a un tercio, para que apuntar y disparar sea inmediato. Pero hay juegos que no reconocen una pulsación tan breve, lo que se arregla activando la opción de disparo inmediato.

5 EXTRAS: posee dos gatillos adicionales en la parte inferior, que son extraíbles gracias al mini destornillador incluido, y otros dos botones en la parte superior (junto a L1 y R1). Los cuatro son programables de manera muy sencilla. Se pueden grabar dos perfiles y cambiar entre ellos pulsando uno de esos botones.
Los otros dos permiten regular el volumen y silenciar los cascos enchufados al mando, así como equilibrar el peso del chat sobre el volumen general. Inmejorable apartado.

» CONCLUSIÓN

Ofrece clarísimas ventajas sobre el DS4 en shooters gracias a la extrema sensibilidad de sus sticks, los gatillos extra y la posibilidad de acortar el recorrido de L2 y R2. No ofrece tantas opciones de configuración como el de Nacon, por lo que está pensado para aquellos que busquen obtener una clara ventaja, pero sin complicarse la vida con configuraciones infinitas. Eso sí, si tu pasión son los juegos de lucha, su rival te ofrecerá mejores armas. Excepcionalmente construido y pensado, pero a un precio acorde.

» FRENTE AL **DUAL SHOCK 4**



Los mandos de Razer y Nacon ofrecen un rendimiento similar al mando estándar de PS4 en la mayoría de los juegos, pero lo vapulean si hablamos de opciones extra, como los gatillos configurables,

cara a cara

Dos mandos con licencia oficial y pensados para jugadores profesionales. ¿Merecen la pena?

1 CRUCETA: 8 direcciones de verdad y unas diagonales sin esfuerzo es lo que ofrece la cruceta casi circular de este pad. Justo lo que los jugadores amantes de los juegos de lucha buscan y además con un tacto muy bueno.

2 STICKS: luces y sombras. Lo mejor, su stick derecho, con forma convexa y una goma que prácticamente se "pega" al dedo. Ultra suave y con una sensibilidad fantástica, inmejorable. Sin embargo, su hermano de la esquina superior izquierda es otro cantar. Igual de suave, pero más pequeño y cóncavo. Su recorrido de 46º es excesivo dada la distancia a la que se encuentra. Tras sesiones largas de juego el pulgar puede resentirse, sobre todo si tus manos no son grandes.

3 BOTONES FRONTALES: grandes, son una pasada en los juegos en los que el pulgar derecho cambia del stick a los botones pues se encuentran con facilidad. Su recorrido es más amplio de lo habitual y que el de su rival, pero no defraudan gracias a la suavidad de su tacto.

4 BOTONES SUPERIORES: por forma, recorrido y dureza son los mejores que encontrarás en el mercado. Los inferiores poseen suficiente recorrido como para poder regular la presión con precisión en los juegos de conducción, pero resulta excesiva en los shooters. No hay ningún sistema para acortarlos y eso se deja notar respecto a su rival, que sí ofrece esta opción. Los superiores, en cambio, son perfectos y el dedo los encuentra y distingue sin ningún tipo de problema.

5 EXTRAS: dispone de cuatro perfiles configurables a nuestro gusto entre los que se puede cambiar con sólo pulsar un botón. Cuenta, además, con dos botones dobles en la parte inferior y posterior de los brazos, que se pulsan fácilmente y que pueden asumir funciones asignadas a otros botones. Mediante un programa, que se usa conectando el mando al PC, se puede remapear cualquier botón, ajustar la sensibilidad de los sticks y construir macros. Vamos, que podrás configurarlo prácticamente como quieras.

que ofrecen una clara ventaja en géneros como la lucha o los shooters. Eso sí, si tus géneros favoritos son otros, quizás no te interese hacer la inversión, pues esos extras pierden sentido y utilidad.

NACON **REVOLUTION**

■ GAMEPAD ■ PS4 ■ NACON ■ 109,95€



Ajustes infinitos

Nacon apunta directamente al jugador más profesional, con opciones de configuración casi infinitas y cuida, especialmente, a los fans de la lucha.

Si optas por este pad, debes mentalizarte de la necesidad de pasar bastante tiempo frente al PC y experimentando luego en la consola. Si eres paciente, encontrarás tu aliado perfecto.

» ERGONOMÍA: algo más voluminoso que el DS4 pero con su misma forma, más natural y manejable que el Razer. Todos los botones se alcanzan bien, incluidos los extras de la cara inferior, pero el stick izquierdo queda algo retirado y su recorrido es excesivo. Aunque es bastante ligero, tiene dos compartimentos en los "brazos" que pueden llenarse con las pesitas que vienen en la caja y hacer que gane "presencia". Sus materiales son de excelente calidad y su diseño enamora gracias al aro LED que rodea el stick derecho y cambia de color. Usa un cable trenzado de 3 metros e incluye una bolsa de transporte. Lástima de unas instrucciones escasas y en inglés.

» CONFIGURACIÓN: desde el mando se puede alternar entre el modo estándar y el "pro" pulsando un botón y cambiar entre los 4 perfiles que podemos configurar en un PC con un software especial. De manera bastante sencilla (y en español), podrás remapear prácticamente cualquier botón y construir macros, algo muy útil en los juegos de lucha. Además, podrás establecer con mucha precisión el ángulo muerto de los sticks y qué sensibilidad se le asigna a los diferentes grados de inclinación del stick derecho. También puedes establecer un ángulo muerto mayor al final del recorrido de los gatillos inferiores, para ganar velocidad de acción. Además, ofrece algunos perfiles predeterminados para alguno juegos (*Destiny, Battlefield*, etc). Incluso se puede ajustar por separado la vibración de los dos motores alojados en el mando.

» CONCLUSIÓN

Los verdaderos jugadores profesionales encontrarán en el software de configuración del mando de Nacon su Santo Grial. Son tal las opciones que ofrece y la posibilidad de experimentar hasta dar con lo que buscan exactamente que no hay nada que se le acerque. Los amantes de los juegos de lucha también encontrarán argumentos para hacerse con él gracias a la cruceta y las macros. Sólo se echa en falta la posibilidad de acortar de manera física el recorrido de los gatillos inferiores. Su precio es inferior al de su rival.



PORQUE NO TODO ES ALEGRÍA CUANDO SE HACEN VIDEOJUEGOS

DESARROLLOS INFERNALES

Hay proyectos que van como la seda. Se anuncian, se da una fecha aproximada de salida y... tachán, juego al canto. Otros, sin embargo, parecen malditos y su producción se alarga durante años, cambian de estudio, de director, de estilo de juego, de consola... Sólo ellos pueden decir que están vivos tras pasar por el infierno.

ALIENS: COLONIAL MARINES

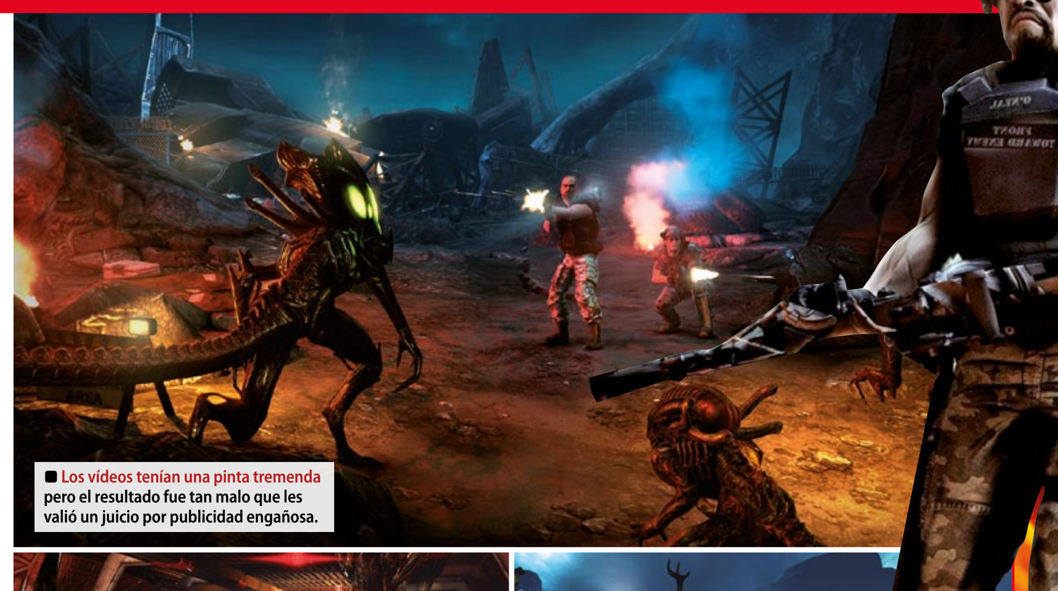
AÑO DE ANUNCIO **2006** ● ESTUDIO **GEARBOX SOFTWARE** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2013**

Se suponía que los aliens eran listos

IDEA ORIGINAL. SEGA adquirió los derechos de la saga Alien y encargó a Gearbox Software, junto con parte del elenco original de las películas, la creación de una nueva aventura.

PROBLEMAS. El estudio estaba centrado en *Borderlands*, por lo que buscó la ayuda de hasta otras tres desarrolladoras que se encargaron de la campaña, los DLC... Las leyendas cuentan que eso nunca se lo dijeron a SEGA, que seguía financiando el proyecto como si Gearbox trabajase a toda máquina.

RESULTADO. Una colección de bugs, glitches y errores gráficos unidos a un pésima IA, que lo han convertido en uno de los peores y más parodiados juegos de los últimos tiempos.



■ Los vídeos tenían una pinta tremenda pero el resultado fue tan malo que les valió un juicio por publicidad engañosa.





SU DESARROLLO HA SIDO...
Unas vacaciones infernales

DUKE NUKEM FOREVER

AÑO DE ANUNCIO **1996** ● ESTUDIO **3D REALMS/ GEARBOX/PIRANHA** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2011**



■ Aunque a simple vista puede parecer un juego resultón, la verdad es que acabó siendo un fiasco.

Saluda al duque, ¿por última vez?

IDEA ORIGINAL. Resucitar a *Duke Nukem* de la mano de sus creadores, 3D Realms, para situarlo una vez más entre lo mejor del género shooter.

PROBLEMAS. Tras más de 13 años en desarrollo, 3D Realms estuvo a punto de quebrar y despidió al equipo que estaba desarrollando el juego. Gearbox acogió a 9 ex-empleados y ayudó a terminarlo. Pasó del Quake II Engine al Unreal y finalmente al mítico Unreal Engine 3.

RESULTADO. El desborde de testosterona del protagonista y el sentido del humor noventero se quedó tan anticuado como el apartado gráfico o las mecánicas de juego, en especial lo lineal que resultaba y lo poco inspirado de la mayoría de los niveles.





SU DESARROLLO HA SIDO...
El demonio en persona

FALLOUT 3

AÑO DE ANUNCIO **2003** ● ESTUDIO **BLACK ISLE/ BETHESDA** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2008**



■ Bethesda convirtió la saga en una especie de shooter RPG aunque sus "padres" se desquitaron hace poco con *Wasteland 2*.

La radioactividad mutó la saga

IDEA ORIGINAL. Continuar la genial saga RPG de perspectiva isométrica de la mano de sus padres, Black Isle Studios. En su etapa inicial el juego tuvo el nombre en clave *Van Buren*.

PROBLEMAS. Generalmente un juego se cancela cuando su desarrollo está en pañales pero *Fallout 3* es un caso inaudito. Interplay, dueña de los derechos, cayó en crisis y cerró Black Isle cuando, lamentablemente, el juego ya estaba prácticamente terminado. El proyecto fue finalmente cancelado y Bethesda adquirió los derechos de la saga.

RESULTADO. Bethesda cambio buena parte de los elementos jugables de la saga y algunos fans se sintieron traicionados, pero fue un verdadero juegazo.

SU DESARROLLO HA SIDO...
El mismísimo infierno

FINAL FANTASY XV

AÑO DE ANUNCIO **2006** ● ESTUDIO **SQUARE ENIX** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2016**

Muy bien está lo que mal empieza

IDEA ORIGINAL. Una suerte de spin off, de nombre *FF Versus XIII*, dirigido por Testsuya Nomura, orientado a la acción, de tono más oscuro y adulto y enmarcado en la Fabula Nova Crystalis.

PROBLEMAS. El desarrollo creció en ambición al tiempo que se alargaba en el tiempo sin avanzar como debiera. La llegada de PS4, además, forzó el cambio de motor gráfico y Square Enix apostó por Tabata como director, al tiempo que el proyecto se convertía en *Final Fantasy XV*.

RESULTADO. Una entrega revolucionaria dentro de la saga que ofrece un mundo abierto y que ha apostado por los combates en tiempo real. No ha gustado a todos pero es un juegazo que encandilará a todo fan del rol.



■ Quizás no es la mejor entrega de la historia de la saga pero tiene más puntos fuertes que flacos.

SU DESARROLLO HA SIDO...
El demonio en persona

HOMEFRONT THE REVOLUTION

AÑO DE ANUNCIO **2011** ● ESTUDIO **KAOS STUDIOS/ CRYTEK/DAMBUSTER** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2016**

De bancarrota en bancarrota y tiro...

IDEA ORIGINAL. Desarrollar una secuela de esta saga, pese a la tibia acogida del original.

PROBLEMAS. La bancarrota de THQ hizo que la compañía cerrase el estudio de la primera entrega, Kaos Studios, y el desarrollo cambiase a Crytek UK. El juego pasó a ser un mundo abierto, pero los problemas financieros provocaron la venta de la IP a Koch Media, que se encargó del desarrollo creando un nuevo estudio con miembros de Crytek. Tras algún retraso más, el juego acabó llegando en 2016.

RESULTADO. Aunque la ambientación estaba muy cuidada, el juego estaba plagado de errores técnicos propios de este tipo de desarrollos tan "movidos" y unos tiroteos bastante sosos.



■ La crítica se cebó con él pero tras unos DLC más inspirados se rumorea el anuncio de una nueva entrega.



SU DESARROLLO HA SIDO...
Una visita al infierno

NIOH

AÑO DE ANUNCIO **2004** ● ESTUDIO **KOEI/OMEGA FORCE/ TEAM NINJA** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2017**

El samurái de los mil géneros

IDEA ORIGINAL. Un RPG basado en el guión inacabado del director japonés Akira Kurosawa.

PROBLEMAS. Koei era la encargada del proyecto, que fue desestimado en 2008, empezando el desarrollo de cero con un planteamiento "musou" similar al de *Dinasty Warriors* y liderado por el estudio creador de la saga, Omega Force. En 2012 se encargó definitivamente el proyecto al Team Ninja, que viró el género una vez más y lo convirtió en un RPG de acción al más puro estilo de la saga *Dark Souls*.

RESULTADO. Tras dos demos las sensaciones que nos ha dejado son muy positivas y tenéis, en este mismo número, el análisis definitivo de esta aventura que ha llevado trece años desarrollar.



■ Un desarrollo de 13 años suele acabar en desastre jugable pero *Nioh* tiene una pinta muy buena.



SU DESARROLLO HA SIDO...
El mismisimo infierno

PREY

AÑO DE ANUNCIO **2006** ● ESTUDIO **3D REALMS/HUMAN HEAD/BETHESDA** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2017**



El reinicio de la saga mantendrá la lucha contra los aliens y poco más del juego original de 2006.

Rezando para acabar el juego

IDEA ORIGINAL. Desarrollar una secuela del exitoso juego de 2006, continuando con su interesante mezcla de tiros, puzles, modificadores de gravedad y portales dimensionales.

PROBLEMAS. Siguiendo la tradición de desarrollo trabado de la primera entrega, la propiedad intelectual de *Prey* fue adquirida por Bethesda y el desarrollo pasó a Human Head Studios. En 2013 se canceló esta versión y Arkane Studios, creadores de *Dishonored*, se pusieron a los mando del desarrollo. Eso sí, el juego no será una secuela, sino un reinicio de la saga.

RESULTADO. Aún es pronto pero la mano de Arkane, la ambientación y su mundo abierto a lo *Metroid* pintan de maravilla.

SU DESARROLLO HA SIDO...
El mismísimo infierno

RESIDENT EVIL 4

AÑO DE ANUNCIO **1999** ● ESTUDIO **CAPCOM** ● AÑO DE PUBLICACIÓN **2005**

La entrega que creó *Devil May Cry*

IDEA ORIGINAL. Crear un juego de acción con Hideki Kamiya, que trabajó en las dos primeras entregas, como director.

PROBLEMAS. El juego distaba tanto del estilo de *Resident Evil* que Capcom decidió convertirlo en otra franquicia, *Devil May Cry*. Hiroshi Shibata fue denominado director y comenzó el desarrollo de cero, con zombis y un castillo de Umbrella en Europa como escenario. Tras varias versiones que no acabaron de convencer, Shinji Mikami tomó los mandos del proyecto y lo convirtió en el juego que finalmente vio la luz.

RESULTADO. Una de las mejores entregas de la saga, que incluía más acción de la normal pero que se mantuvo fiel a los orígenes de la franquicia.



Los desarrollos infernales no siempre salen mal. Esta entrega dio para dos juegazos: *Resident Evil 4* y *Devil May Cry*.



SU DESARROLLO HA SIDO...
Unas vacaciones infernales

AÚN EN EL LIMBO

Todos los ejemplos que os hemos mostrado hasta ahora han tenido un final feliz pero los desarrollos infernales siguen golpeando a la industria y aún tenemos juegos en el limbo.

BEYOND GOOD & EVIL 2

AÑO DE ANUNCIO **2006** • ESTUDIO **UBISOFT** • SE ESPERA PARA **2017, 2018...**

Buscando la segunda oportunidad

IDEA ORIGINAL. La creación de Michel Ancel es un caso único. La primera entrega fue un éxito de crítica, pero vendió muy poco. Aún así, el creador francés lleva años pensando en la secuela.

PROBLEMAS. Ubisoft estuvo años sin verle el sentido a esta secuela. Además, Ancel ha estado enfrascado en otros proyectos de la compañía, como la saga *Rayman*. Tras años de rumores y versiones muy alpha para distintas plataformas, *Beyond Good & Evil 2* fue oficialmente anunciado y, desde entonces, hemos podido ver algunas imágenes del proyecto. La mayor parte del tiempo se ha dedicado a crear las herramientas de desarrollo y, además, *Wild* también ha ocupado el tiempo del genio francés.



■ **Zerdy, jade y compañía prometen regresar a PS4 con una aventura muy cuidada y fiel al original.**





AGENT

AÑO DE ANUNCIO **2007** • ESTUDIO **ROCKSTAR** • SE ESPERA PARA **¿NUNCA?**



■ **Durante todos estos años lo único que hemos visto son imágenes de escenarios en PS3.**





No hay quien vea a estos espías

IDEA ORIGINAL. Crear una nueva franquicia exclusiva de PS3 con la promesa de que sería tan influyente e importante como *Grand Theft Auto*. El anuncio oficial de este juego de infiltración fue en 2009.

PROBLEMAS. Otros proyectos han monopolizado los recursos de la compañía y el desarrollo de *Agent* nunca ha terminado de arrancar. Las malas lenguas dicen que Rockstar renueva la licencia del juego cada ciertos años y no termina de cancelarlo oficialmente sólo para no tener que indemnizar a Sony por el dinero que puso la compañía nipona en su día.

DEAD ISLAND 2

AÑO DE ANUNCIO **2012** • ESTUDIO **YAGER/SUMO** • SE ESPERA PARA **2017 o 2018**



■ **Cancelar un desarrollo que casi ni ha empezado es fácil pero es que el *DI2* de Yager estaba muy avanzado.**





Juegos casi acabados que no llegan

IDEA ORIGINAL. Continuar con el inesperado éxito de Techland con una secuela numerada y más ambiciosa.

PROBLEMAS. Otro caso realmente extraño. El estudio Yager Development era el encargado del proyecto e incluso pudimos llegar a jugar al juego en algún evento de la compañía. El acabado de aquella versión demostraba que el desarrollo estaba muy avanzado, con un aspecto gráfico bastante espectacular y muchas mecánicas ya implementadas. Por desavenencias creativas Yager fue retirada del proyecto, que ahora está en manos de Sumo Digital.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Expandiendo la trama de *GTA V*

Buenas. ¿Se sabe algo de la expansión de la historia de *GTA V*? ¿Se ha ido al limbo al final?

@Neymarin87

Pues hubo algunos rumores en 2016 sobre todo a raíz de un "tweet" del actor de doblaje de Franklin que insinuaba un posible DLC compartiendo protagonismo con C. J., el protagonista de *GTA San Andreas*. También se habló de un supuesto DLC ambientado en Liberty City. ¡E incluso en San Fierro y Las Venturas! Pero Rockstar nunca llegó a confirmar nada de esto oficialmente. Y después de todo el tiempo y recursos invertidos en apoyar *GTA Online* y con *Red Dead Redemption 2* en el horizonte, se nos antoja algo complicado...



Mucho se ha rumoreado sobre un supuesto DLC de la historia de *GTA V*, pero oficialmente no hay nada confirmado.

Sacando la bola de cristal

Tal y como van los desarrollos de *The Last of Us: Part II* y *Death Stranding*, parece que saldrán con poca distancia. ¿Cuál saldrá primero y cuál será mejor?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues... ¡qué pregunta tan difícil! No podemos adivinar el futuro, pero sí te diremos que el crédito es para quién se lo merece. Y juego tras juego, Naughty Dog ha demostrado que es probablemente el estudio más en forma a todos los niveles, con lo que esperamos mucho de *The Last of Us 2*. También se espera mucho de Hideo Kojima, aunque con *MGS V* sembró dudas (su tortuoso desarrollo probablemente le pasó factura). Ahora está desarrollando *Death Stranding* con total libertad, en su propio estudio en Tokio (Kojima Productions) y con el apoyo de Sony. Kojima tiene poco que demostrar a estas alturas dada su gran trayectoria y estamos seguro de que su nuevo proyecto también estará a la altura. ¡Nosotros no queremos elegir y tenemos muchas ganas de los dos! En cuanto a fechas, no esperes *TLOU2* antes de bien entrado 2018 y en cuanto a *Death Stranding*... Kojima dijo que saldría antes de los JJ.OO. de 2020. Tranquilo, lo veremos antes.



En el trailer de *Red Dead Redemption 2* se atisba la silueta de un indio en la escena de la canoa, pero no sabemos si tendrán peso en la trama o no.

¿Habrá indios en *RDR2*?

Buenas playmaníacos. Yo quería saber si en *Red Dead Redemption 2* tendrán más peso los indios. Al ser anterior a *RDR* tendría sentido, ¿no creéis?

@Dani Martín

Por supuesto que podrían introducirlos, pese a ser un tema "delicado" y que podría dar lugar a polémicas en Estados Unidos... aunque Rockstar no creemos que esto le preocupe mucho. Desde luego no sería la primera vez que tratan un tema así de peliagudo en sus videojuegos. De momento, en el único tráiler que se ha mostrado del juego sólo se atisban en una canoa. Veremos...

Swery y sus "premonitions"

¡Hola playmaníacos! Soy un gran fan de *Deadly Premonition* y me gustaría saber si su creador está preparando algo nuevo. Gracias.

@Dani Martín

Tras el fracaso de *D4* (un exclusivo de Xbox One), Hidetaka "Swery" Suehiro se tomó un tiempo y ha pasado los últimos meses con problemas de salud, además de renunciar a su puesto en Access Games. Pero por suerte, el propio Swery declaró en su cuenta de twitter que ya está "de vuelta" y ha fundado un nuevo estudio indie llamado White Owls. Eso sí, de momento no ha desvelado si ya trabaja en algún juego.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿*LEGO Dimensions* gusta más a los niños o a los padres?

¡Muy buenas playmaníacos! Los Reyes Magos nos dejaron en casa *LEGO Dimensions* y estamos encantados. Y digo "estamos" porque no sé si le gusta más a mi hijo o a mí. ¿Sabéis qué nuevos Expansion Packs nos esperan este año? Muchas gracias y seguid así.

@David Mohedano

No nos extraña que estéis encantados los dos, ya que en Warner y TT Games están dando en el clavo con el tema de las licencias para emocionar tanto a niños como a mayores. Para 2017 tenemos novedades que gustarán también a todo tipo de públicos y edades, desde los sets sobre la nueva peli de LEGO Batman hasta el del Coche Fantástico (disponibles cuando leas esto). Y en mayo tenemos Level Pack de Los Goonies y sendos Fun Packs de LEGO City y Harry Potter. Y más adelante nos esperan otros packs de Teen Titans Go!, las Supernenas, Bitelchus... En cuanto Warner anuncie fechas para ellos, os las iremos comentando por aquí.



En 2017 seguiremos disfrutando de nuevos Expansion Sets de *LEGO Dimensions*. En mayo, `por ejemplo, llega el Level Pack de Los Goonies.



El parche 2.4.3 de *Diablo III* celebra el 20 aniversario de *Diablo* con extras como un evento que nos devuelve a las mazmorras del primero y un filtro gráfico en plan "retro".



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá Funko Pop del nuevo *Mass Effect*?

@Estela Villa

¡Cómo no! Ninguna licencia de éxito se le escapa a estos muñecos y *Mass Effect Andromeda* no será una excepción. Ya están confirmados 8 personajes: Sara Ryder, Liam Kosta, Peebe, Jaal...

¿*Half-Life 3* saldría también en PS4?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues... lo primero es que el juego se anuncie, porque oficialmente Valve ni siquiera lo ha confirmado, sólo hay especulaciones. Pero suponemos que sí saldría en PS4, teniendo en cuenta que el primero salió en PS2 y la segunda parte en PS3 (aunque algo más tarde que en PC).

¿Llegará *Pillars of Eternity* a PS4?

@Dani Martín

De momento no tiene pinta. Este juegazo de rol desarrollado por Obsidian sólo salió para PC y recientemente han anunciado su segunda entrega, financiada también a través de Kickstarter. Pero el mes que viene llega a PS4 una propuesta similar: *Torment: Tides of Numenera*.

¿*Dogchild* está en formato físico?

@Beatriz Hernández

Sí, ya lleva un tiempo disponible y le han introducido mejoras en el apartado gráfico, la gestión de la cámara, la I.A... Ha mejorado bastante.

Diablo y su 20º aniversario

Hola Playmanía. Quería preguntaros sobre la última actualización de *Diablo III* por el 20 aniversario. Había leído que salía una en enero. ¿Ya ha salido?

@Jesús Sampedro Durán

Suponemos que te refieres al parche 2.4.3 que celebra al 20 aniversario de *Diablo* con una actualización para *Diablo III* que ofrece nuevos contenidos, ¿verdad? Sobre todo el evento "La Caída de Tristán" que nos lleva de vuelta a las mazmorras donde comenzó todo, con un filtro para darle un toque "añejo" llamado RetroVision y repleto de conocidos enemigos y objetos icónicos del *Diablo* original. Pura nostalgia para los fans... Cuando leas esto, este parche ya debería estar disponible.

Vampiros y agonía en PS4

¡¡¡¡Hola playmaníacos!!!! Me gustaría que me contarais cómo va el desarrollo de *Vampyr* y *Agony* y cuándo es su fecha de lanzamiento, pues son dos juegos que espero con mucha ansiedad. Gracias y un saludo.

@David Alcántara

Pues el desarrollo de *Vampyr* va viento en popa. Recientemente hemos podido verlo en París y hemos podido charlar con sus creadores, los chicos de Dontnod (autores del inolvidable *Life is Strange*). Se trata de una aventura que nos pondrá en la piel de un vampiro en el Londres de 1918 en el que tendremos libertad absoluta para saciar nuestra hambre... o no, porque tendrá sus consecuencias y el desarrollo jugará mucho con esta idea. *Agony*, por su parte, será un survival horror que nos propondrá espeluznantes desafíos en los más espantosos escenarios (como un alma atormentada con amnesia). Para superarlos, podremos poseer distintos cuerpos. Ambos juegos saldrán este año.

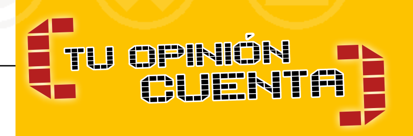
La magia de las licencias

¿Veremos en *Kingdom Hearts III* personajes y escenarios de Marvel o Star Wars? Como son de Disney, sería posible, ¿no?

@Dani Martín

Pues por poder, efectivamente es posible. Otra cosa es que a Tetsuya Nomura y a su equipo les cuadre en la trama meter estas ambientaciones, algo que no parece muy probable. Además, aunque las licencias son de Disney, muchas de ellas ya están "concedidas" (por ejemplo, los derechos de Spider-Man ahora mismo están en manos de Sony), con lo que parece complicado. Sería un jaleo y además de momento las "nuevas" licencias de Disney confirmadas para *Kingdom Hearts III* son "menores" ("Big Hero 6, "Enredados"...). ¿Se atreverán a meter "Frozen"?

No se sabe al 100% que mundos Disney recorrerá Sora en *Kingdom Hearts III*.



¿Qué juego esperas con más ganas de los que salen en 2017?



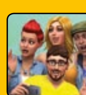
Kingdom Hearts 1.5+2.5



Antonio Molina Sánchez

"Yo espero con ansia *Kingdom Hearts 1.5+2.5* ya que *KH 2.8* lo tengo pasado y quiero recordar los viejos tiempos que pasé en PS2 jugando y enamorándome de esa fantástica saga".

Horizon: Zero Dawn



Mangel Man

"Espero con impaciencia *Horizon: Zero Dawn*. Tiene muy buena pinta y la ambientación es excelente, igual que lo poco mostrado de la banda sonora. Ya queda menos...".

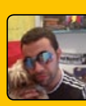
Tekken 7



Miguel Ángel Martín Arce

"Yo espero con ansia *Tekken 7* porque ya tengo mucho mono de un buen juego de lucha y este tiene pinta de ser espectacular."

El remake de *Crash*



Sergio Gomber

"Yo le tengo muchísimas ganas a *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*, para enseñarle a mi hijo a qué se dedicaba su padre muchas veces en vez de estudiar... jajajaja".

Mass Effect Andromeda



Adrián Casanova

"*Mass Effect Andromeda*, ya que los tres primeros fueron maravillosos en duración, desarrollo e historia. Espero que esta nueva entrega siga el mismo camino que los anteriores".

Ni no Kuni II



Anthony Rorschach

"El mercado occidental merece un J-RPG de tan alta calidad. El primero fue parecido a jugar una aventura de Ghibli. Precioso y emotivo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Consideras que *Resident Evil 7* es una vuelta a los orígenes?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Hitman* tiene soporte para HDR?

@Benito Pérez

Pues cuando fueron saliendo las entregas por episodios no, pero a partir del pasado 31 de enero, y coincidiendo con el lanzamiento de la edición física de la *Primera Temporada Completa*, los chicos de IO Interactive lanzaron una actualización que le hace compatible con la tecnología HDR.

¿Los juegos de PS4 Pro sirven para una normal?

@Iván Ceacero Sánchez

Todos los juegos de PS4 funcionan en una PS4 normal y algunos (los últimos) están optimizados para PS4 Pro. Pero todos los juegos de PS4 funcionan en todas las PS4. PS4 Pro no tendrá "juegos exclusivos".

¿Saldrá *Strafe* en PS4?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Efectivamente. Este shooter subjetivo firmado por Pixel Titans y editado por Devolver Digital que supondrá todo un homenaje a los shooters de los años noventa como *Doom* o *Quake* saldrá en PS4 a finales de marzo y sólo en formato digital.

¿Habrá una edición "completa" de *MGS V*?

@Pedro Oyola

Ya existe. Salió hace algunos meses y se llama *Metal Gear Solid V: The Definitive Edition*. Incluye tanto *Ground Zeroes* como *The Phantom Pain* y todos los DLC aparecidos hasta la fecha, incluidos los pertenecientes a Metal Gear Online. Y con una carátula preciosa con una ilustración de Pablo Uchida.

¿Qué es XCOM 2: Long War 2? ¿Saldrá en PS4?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

***Long War* fue un mod para *XCOM: Enemy Unknown* lanzado en 2013. A mediados de 2016, y en colaboración con Firaxis (los creadores del juego), sus responsables se embarcaron en la tarea de desarrollar otro mod para *XCOM 2* llamado *Long War 2*, que fue terminado el pasado mes de enero. Cambia cosas del original y añade extras como nuevas clases, pero en principio sólo estará para PC.**

¿Qué fue de los juegos en 3D?

Hola playmaníacos. Me gustaría saber qué ha sido de los juegos en 3D estereoscópico, una tecnología que parecía el futuro hace unos años y de la que ya nadie habla. ¿Creéis que pasará lo mismo con la realidad virtual?

@Rasputín

Pues aunque en los cines sí siguen apostando por las 3D, lo cierto es que en el ámbito doméstico esta idea no ha triunfado ni en pelis, ni el juegos. Sony y LG, los últimos fabricantes que seguían al pie del cañón, han anunciado que cesarán la producción de sus televisores 3D. Y Samsung abandonó este segmento del mercado el año pasado, así que parece que está tecnología tiene los días contados. ¿Le pasará lo mismo a la RV? Pues es pronto para decirlo, pero nosotros creemos que no, ya que tiene múltiples aplicaciones que van más allá de juegos y pelis.

El juego salvaje de Michel Ancel

Buenas. ¿Se sabe algo nuevo de *Wild* o correrá la misma suerte que *Beyond Good & Evil 2*?

@Antonio Pérez Martínez

Sabemos que su desarrollo sigue adelante porque su creador, Michel Ancel, publicó recientemente una captura de pantalla del juego, junto al siguiente texto: "Perderte en tu propio juego es una gran satisfacción. Tantos paisajes y situaciones por descubrir". La verdad es que la aventura, que nos sumergirá en un enorme (y neolítico) mundo abierto en el que podremos controlar a ciertos animales gracias a nuestros poderes chamánicos, tiene una pinta excelente. El padre de Rayman ha prometido publicar regularmente nuevos materiales sobre su juego, eso sí, "sin desvelar spoilers de la trama". Y de momento, *Wild* sigue siendo un juego exclusivo de PS4. Esperamos verlo en el próximo E3, que se celebrará en junio.



■ Michel Ancel publicó esta nueva imagen de *Wild* y prometió compartir más en el futuro.



■ *Maldita Castilla EX* es un genial arcade que homenajea a la serie *Ghosts'n Goblins* creado por los malagueños Locomalito y Gryzor87. Molaría verlo en PS Vita, pero de momento está complicado.

Maldita Castilla en PS Vita

¿Habrá versión para PS Vita de *Maldita Castilla*? El de PS4 me está encantando, pero si se pudiera jugar en el WC, pues mejor.

@Jesús Villa

El propio Locomalito, creador del juego, escribió en su cuenta de Twitter al respecto: "Molaría, pero el de Vita es un "port" complicado por varios motivos y si al final se hace, sería un poco más adelante". Así que de momento parece que no, pero no hay que descartar una versión para PS Vita de cara al futuro. Ni que decir tiene que las andanzas de Don Ramiro en su cruzada por extirpar de raíz las fuerzas malignas que se han adueñado de Tolomera quedarían de lujo en PS Vita. Así que esperamos que la bruja Moura no lo gafe y veamos este grandioso homenaje a *Ghosts'n Goblins* también en la portátil de Sony.

PROBLEMAS TÉCNICOS

LEGO en castellano

Hola. Tengo un problema con *LEGO Dimensions* y es que no consigo que se oigan las voces en castellano (los textos sí están en español). El juego está doblado, ¿verdad? Pues no entiendo porque a mí no me funciona. Juego con el perfil de mi hijo.

@ Rufino Santos

Tienes que tener instalado el paquete Español-Italiano. Para ello, carga el juego normalmente y, antes de la pantalla de inicio, debería saltarte un menú con todas las actualizaciones disponibles. Eso sí, cuanto cargues el juego, asegúrate de hacerlo con el usuario que tenga la cuenta asociada a PS Store. Si no lo haces, es posible que no te salte este menú y que por tanto no puedas actualizar. Una vez actualizado, podrás jugarlo con voces en castellano desde cualquier perfil.

Error CE-30784-2

Buenas Playmanía. El otro día quise poner a salvo mis partidas y pasarlas a un pendrive pero no me deja. A veces no me lo reconoce y en otras me pone en la pantalla que hay un error CE-30784-2. ¿Qué hago mal?

@ Mónica Lanzas

El error CE-30784-2 significa precisamente que PS4 no detecta correctamente un dispositivo USB. En primer lugar, comprueba que estás introduciendo un dispositivo USB compatible con USB 2.0 o 3.0 y que tenga el formato adecuado (Fat32 o ExFat). Comprueba también que tu dispositivo no tiene particiones y, por si acaso, que lo estás introducido correctamente (porque muchos pendrives con formas "raras" no entran bien en los puertos USB de PS4), aunque si te salta error, es que sí lo detecta.

Esto con PS3 no pasaba...

¡Hola! Me encanta jugar a la Play en multijugador pero no soporto el susurro en mis oídos. Tengo los auriculares oficiales de PS4 y pongo la salida de voz por TV, hasta ahí bien, el problema es que cada vez que los enciendo tengo que volver a configurarlos porque no se queda grabado. Esto en mi PS3 no me pasaba. ¿Cómo puedo hacer para que se queda permanentemente la salida de audio de chat por TV? Gracias.

@ Francisco Galindo Zálvez

Debe ser un problema de los auriculares oficiales, porque hemos probado con varios auriculares de distintas marcas y a nosotros no nos pasa... En cualquier caso, es un ajuste que se hace rápido así que, dentro de lo malo, no es un problema tan grave, aunque sí molesto.

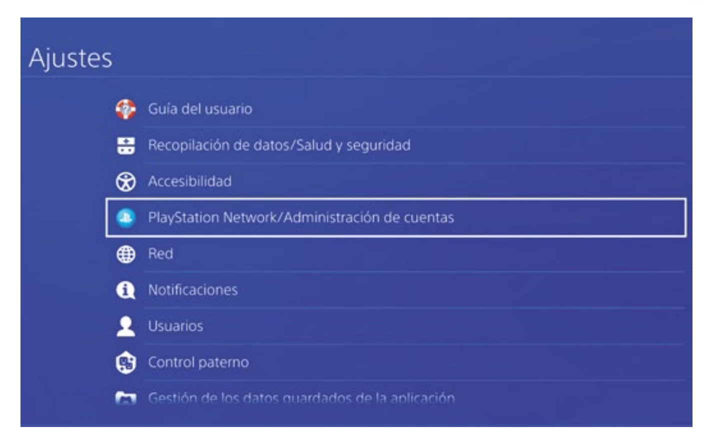
SHARE PLAY: PIDE AYUDA Y DISFRUTA EN COMPAÑÍA FÁCILMENTE

Compartiendo aventuras

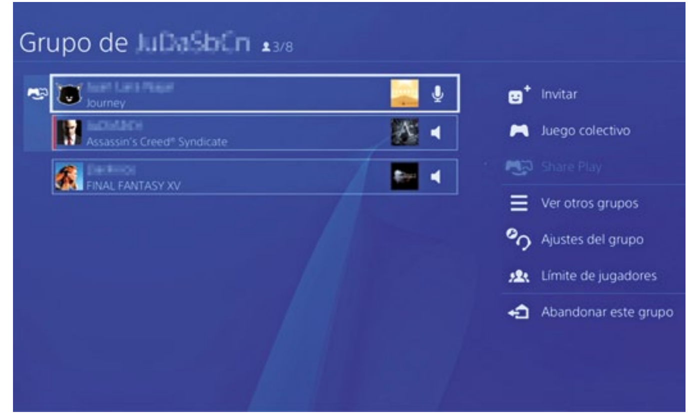
Con Share Play puedes compartir tu partida para que la vean, te ayuden con un aparte difícil o simplemente jugar "a dobles". Eso, aunque tu amigo no tenga el juego. Una opción muy útil, pero poco conocida que puede ayudarte y resultar muy divertida.



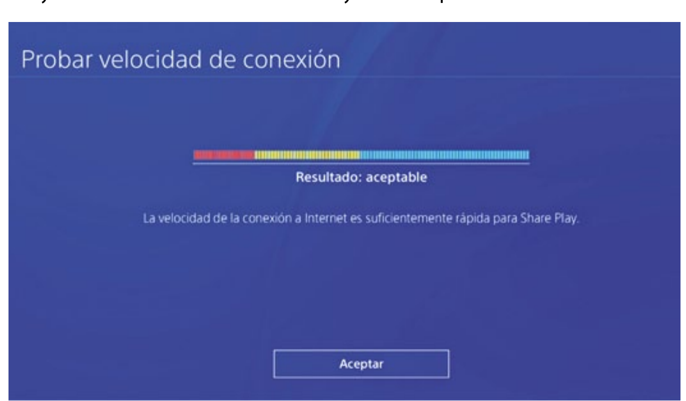
1. REQUISITOS



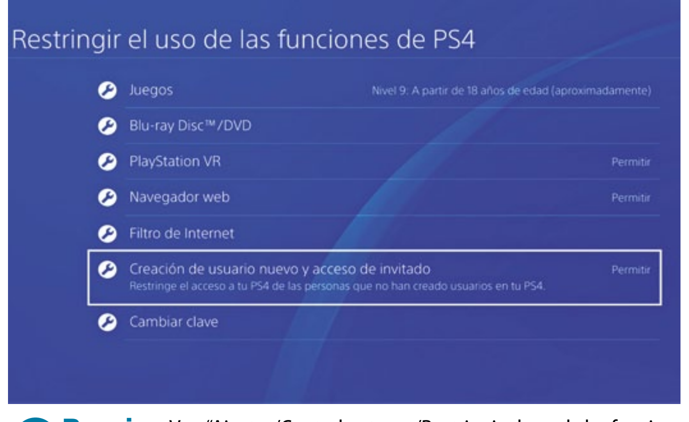
1 PS Plus. El jugador que inicia el Share Play (anfitrión) debe estar suscrito a PS Plus. Para ello, ve a "Ajustes/Playstation Network/Administración cuentas" y da de alta una cuenta si no la tienes ya. La suscripción es de 50 € anuales.



2 Grupo. El amigo con el que compartirás la partida debe estar en el mismo Grupo de chat que tú. Ve al menú principal y selecciona "grupo" para acceder a uno ya creado o montar tú mismo el tuyo al que invitar a tu amigo.

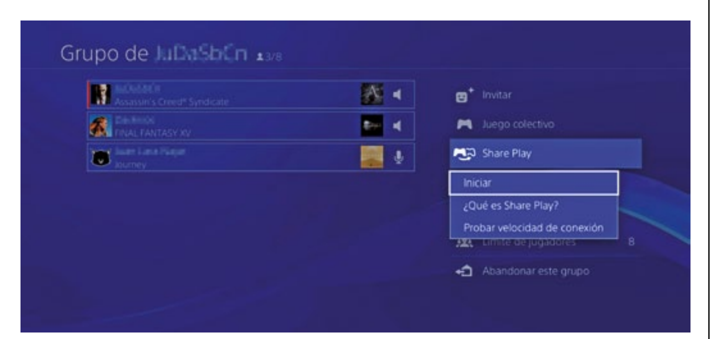


3 Velocidad conexión. Ambos jugadores, pero sobre todo el anfitrión, debe tener una conexión de alta velocidad para que todo funcione bien. Para comprobarlo, ve al Grupo, selecciona del menú de la derecha "Share Play" y pulsa sobre "Probar conexión". La medición te dirá si tu conexión es adecuada.

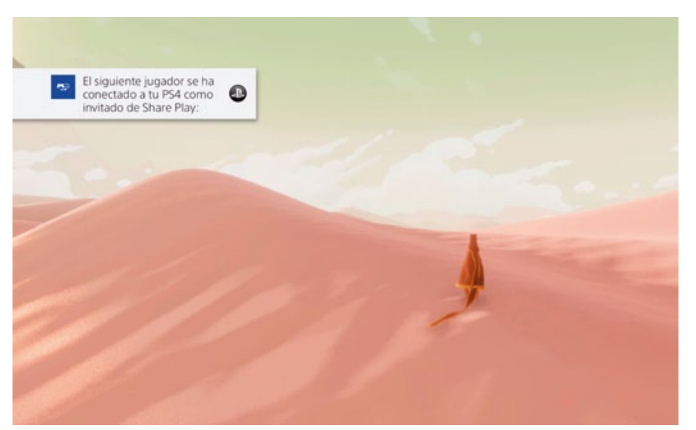


4 Permiso. Ve a "Ajustes/Control paterno/Restringir el uso de las funciones de PS4/Creación de usuario nuevo y acceso de invitado" y selecciona la opción "Permitir".

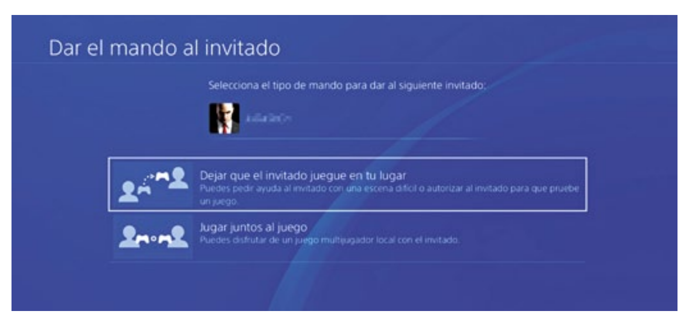
2. EMPIEZA A COMPARTIR



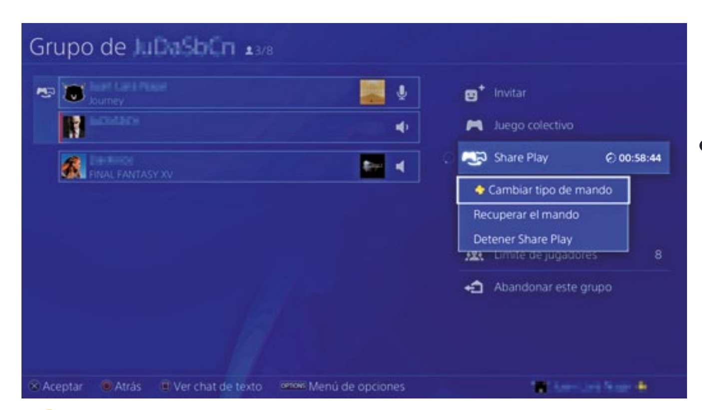
1 Inicio. Entra en el Grupo de chat selecciona, del menú de la derecha "Share Play" y selecciona "comenzar".



2 Invitado. Los jugadores recibirán un aviso para unirse como invitados a la partida del anfitrión y podrán unirse con solo seleccionar "Unirse a anfitrión". Otra opción es ir al Grupo y seleccionar "Share Play" del menú de la derecha.

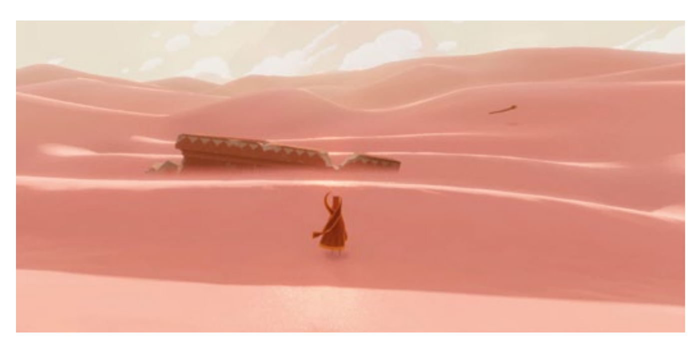


3 Tipo. Una vez aceptado por el invitado, el anfitrión deberá pulsar el botón PS cuando salga el aviso en pantalla. Luego deberá elegir qué tipo de Share Play iniciará de los 3 posibles (más detalles en "3. Tipos de Share Play").

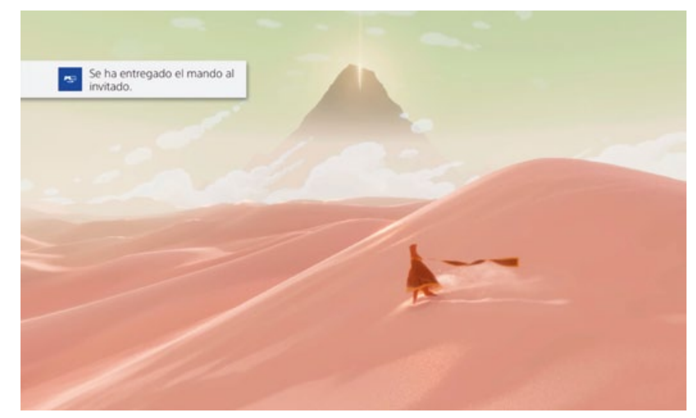


4 Detener. El tiempo máximo de Share Play es de una hora. Podrás ver el tiempo restante desde la pantalla del Grupo. Para detenerlo, selecciona "Detener" desde "Share Play" del menú de la derecha, en Grupos también. O cambia desde el mismo sitio el tipo de Share Play activo.

3. TIPOS DE SHARE PLAY



1 Compartir la pantalla. El invitado ve lo mismo que el anfitrión cuando este juegue (no cuando esté en menús de la consola), pero no podrá interactuar con el juego, sólo verlo.



2 Dar el mando al invitado. El anfitrión cede el control del juego al invitado y este puede jugar de manera normal. Útil para ayudar en secciones difíciles del juego o para que un amigo pruebe un juego que no tiene.



3 Dar el mando y jugar juntos. En juegos que cuenten con multijugador local, el invitado puede tomar el control de un segundo jugador, sin tener que acudir al multijugador online del título. Es como jugar "a dobles" en juegos sin online, pero cada uno en su casa. Ambos debéis ser miembros de PS Plus.



CONEXIÓN. El uso de Share Play exige un ancho de banda bastante amplio, tanto por parte del anfitrión como en el invitado. Para una experiencia óptima trata de conectar la consola a la red mediante cable y no por WiFi. Trata de evitar que otros dispositivos se conecten a esa misma red y reduce el número de amigos en el Grupo a lo mínimo necesario. Realizar una prueba como la indicada en el punto 1.3 puede darte una idea de cómo va a ir la experiencia. Recuerda que para acceder a algunas funciones todos los jugadores debéis ser miembros de PlayStation Plus.

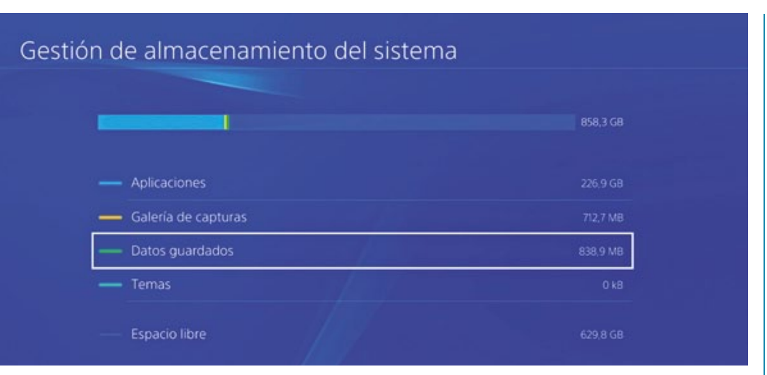


GESTIONA TUS **PARTIDAS GUARDADAS** EN LA NUBE

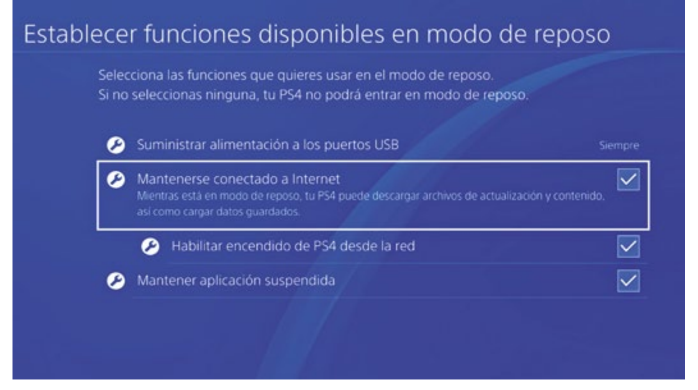
Cuida de tus datos más valiosos

Los importantísimos datos que recogen tus partidas guardadas requieren un tratamiento especial y una explicación detallada para que no ocurran catástrofes. PS4 ofrece distintas maneras de gestionarlas.

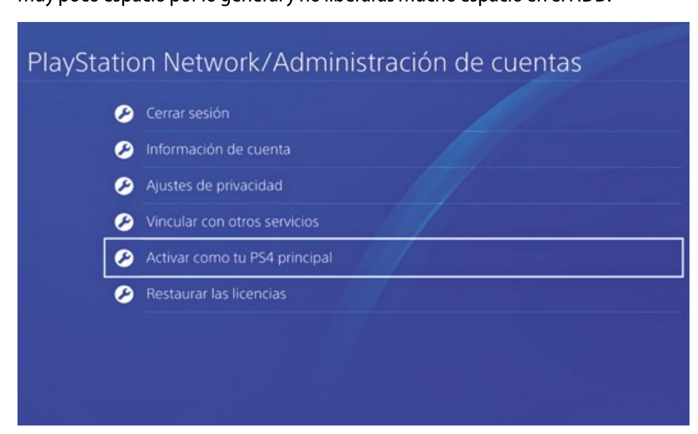
1. DÓNDE ESTÁN LAS PARTIDAS Y CÓMO PROTEGERLAS



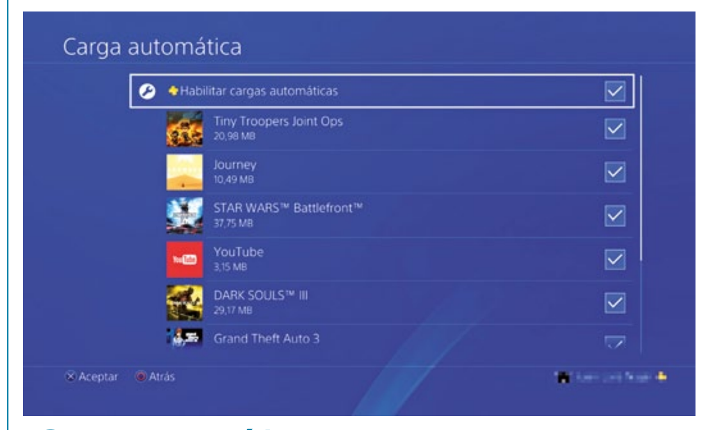
1 Encuéntralas. PS4 "esconde" tras un nombre poco explicativo estos datos. Ve a "Ajustes/Gestión de almacenamiento del sistema/Datos guardados" y allí podrás ver de qué juegos mantienes partidas guardadas. Si quieres eliminarlas, pulsa "Options" y luego "Eliminar", aunque ten en cuenta que ocupan muy poco espacio por lo general y no liberarás mucho espacio en el HDD.



2 Almacenamiento online. Si eres suscriptor de PS Plus la consola guardará todos los días las partidas guardadas en la "nube", como sistema de seguridad. Para ello ve a "Ajustes/Ajustes ahorro energía/Establecer funciones disponibles en modo reposo" y selecciona "Mantenerse conectado a internet".



3 Consola principal. Además, esa consola deberá ser tu PS4 principal. Para ello ve a "Ajustes/Playstation Network/Administración de cuentas/Activar consola como tu PS4 principal".



4 Cargas automáticas. Ahora ve a "Ajustes/Gestión de los datos guardados de la aplicación/Carga automática" y selecciona "Habilitar". Puedes seleccionar uno a uno los juegos a los que quieres que se aplique esta opción.

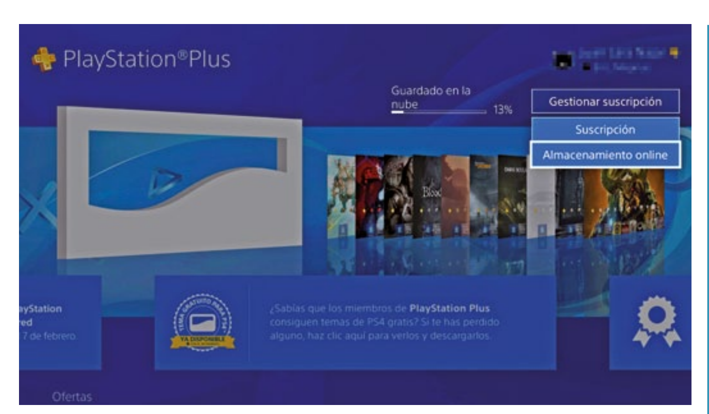


En 2 minutos...

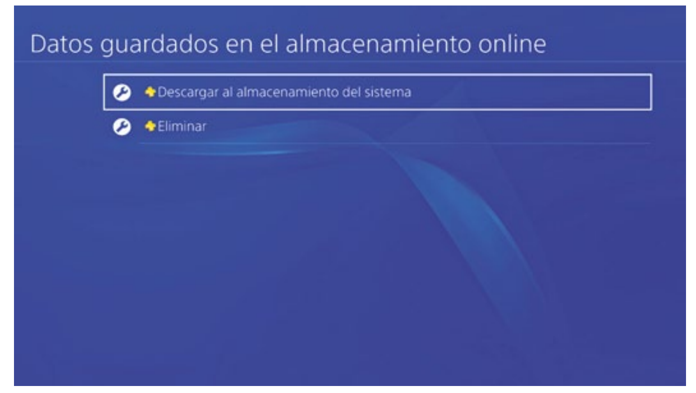
Cuando metes la pata a la hora de guardar una partida (la borras o haces algo irreparable), puede usar las ventajas de PS Plus para minimizar los daños. Cierra la aplicación y ve lo antes posible a la sección explicada en el punto 4, para descargar la anterior partida subida a la "nube" antes de que tu PS4 suba la "mala" y la "pise" con la que es incorrecta o defectuosa. No esperes al día siguiente, hazlo cuanto antes.



2. RECUPERAR TUS PARTIDAS Y USARLAS EN CUALQUIER PARTE



1 Examina la nube. Desde el menú principal, ve al icono de PS Plus y luego a "Gestionar suscripción/Almacenamiento online. O ve a "Ajustes/ Gestión de los datos guardados de la aplicación "y accede a las opciones de cargar y descargar partidas.



2 Descarga partidas. Si acabas de borrar una partida sin querer de tu consola (o una partida da error al tratar de cargarlas), ve a "Ajustes/Gestión de los datos guardados de la aplicación/Datos guardados en el almacenamiento online/Descargar al almacenamiento del sistema" y escoge entre la lista.



3 Sube partidas. Para asegurar una partida reciente en la nube, sin esperar a la subida automática, ve a "Ajustes/Gestión de los datos guardados de la aplicación/Datos guardados en el almacenamiento del sistema/Subir al almacenamiento online" y escoge entre las partidas mostradas en la lista.



4 En otra consola. Si quieres jugar con tu partida en otra consola conectada a internet, inicia sesión con tu usuario de PSN y sigue los explicado en 2.4. O copia tu partida a un stick USB siguiendo los pasos del punto 5 y luego escoge "Copiar al dispositivo de almacenamiento USB".

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



GTA V vuelve a colocarse en lo más alto

1. Grand Theft Auto V (sube)
2. FIFA 17 (baja)
3. CoD: Infinite Warfare (=)
4. Resident Evil 7 Biohazard (N)
5. Battlefield 1 (=)
6. Mafia III (N)
7. Watch Dogs 2 (baja)
8. Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prol. (N)
9. Rocket League Ed.Col. (sube)
10. The Last Guardian (baja)



Resident Evil 7 entra con fuerza.



ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores juegos manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo.
NOTA **73**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*.
NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA **78**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA **91**

GOD EATER 2: RAGE BURST — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Buen action RPG con un gran sistema de personalización y divertidas batallas, pero repetitivo y corto en lo técnico.
NOTA **70**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA **86**

LET IT DIE
» GRASSHOPPER » GRATIS » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una propuesta extravagante y divertida, que juega con el favor de ser gratis de inicio para atraparnos en sus redes.
NOTA **80**

MOTHER RUSSIA BLEEDS
» DEVOLVER DIGITAL » 12,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aunque se hace repetitivo, los fans del beat'em up más puro se divertirán con este pixelado y sangriento "espectáculo".
NOTA **74**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA **86**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA **92**

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR.
NOTA **79**

SNIPER ELITE III — DISCO
» 505 GAMES » 39,99 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA **81**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA **91**

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA **80**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA **71**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA **85**





DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido.
NOTA **80**

NARUTO UNS4: ROAD TO BORUTO — DISCO — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Esta edición incluye la expansión *Road to Boruto*, una nueva trama protagonizada Boruto, nuevos personajes, técnicas...
NOTA **87**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA **91**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.
NOTA **90**



WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas.
NOTA **75**





Tres razones para tener...

Nioh

¡El juego del mes! Play Manía



1. COMBATES A LO *DARK SOULS*. Si buscas un desafío a la altura de tu espada, aquí lo tienes. En *Nioh* cada combate pondrá a prueba tu habilidad y los jefes finales, tu paciencia.

2. "LOOTEO" A MANSALVA. Recoger el botín que encontremos o que suelten los enemigos será una de las claves que nos ayuden a progresar en el juego, aparte de nuestra habilidad.

3. AMBIENTACIÓN SAMURAI. *Nioh* partía de una historia de Akira Kurosawa. Aunque le hayan metido "onis" y algunas criaturas fantásticas más del folklore japonés para darle más variedad.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88



AMNESIA COLLECTION — DISCO
» FRICTIONAL GAMES » 28,49€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Amnesia Collection reúne tres grandes clásicos modernos del terror en PC que conservan intactas todas sus virtudes.
NOTA 83

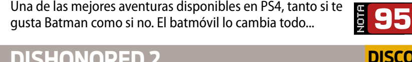
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95



DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92



DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92



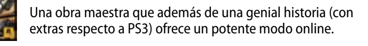
GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
» EIDOS » 59,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha.
NOTA 88



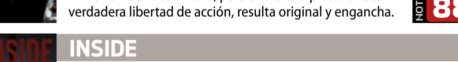
INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90



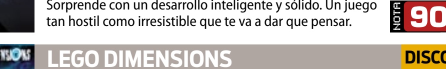
LEGO DIMENSIONS — DISCO
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.
NOTA 85

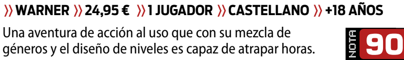


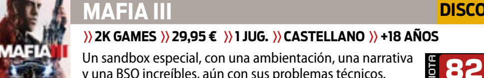
MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82



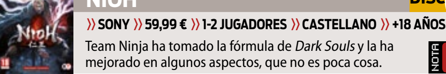








METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



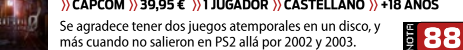
NIOH — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90



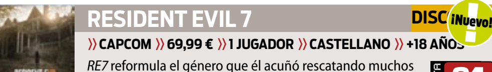
NO MAN' S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



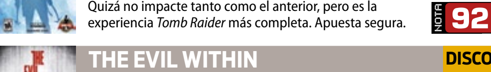
RESIDENT EVIL 7 — DISCO ¡Nuevo!
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR .
NOTA 91



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

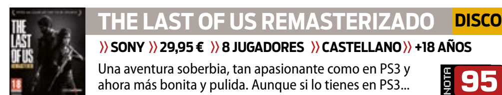


THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



YAKUZA 0 — DISCO ¡Nuevo!
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92

PERIFÉRICOS DE PS4



1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

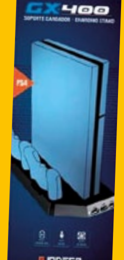
4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



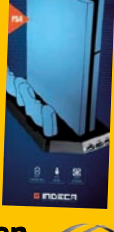


Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €







Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Indeca Raiden
INDECA | 49,95 €



Indeca presenta un nuevo modelo de auriculares para PS4 que se caracterizan por ofrecer una gran relación calidad-precio. Además de asegurar una gran calidad de sonido, su principal baza es su ergonomía y ligereza.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Los cuatro mejores juegos



1 Resident Evil 7

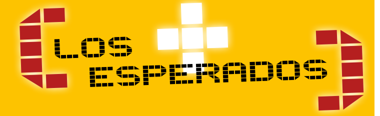
En *Resident Evil 7* todos están empeñados en que formes parte de su familia. El caso es que tienen una forma muy "particular" de intentar convencerte: a base de hachazos, tijeretazos, con macabros (y mortales) "jueguecitos"... En fin, que hay amores que matan y desde luego la familia Baker va mucho más allá.



2 Mafia III

Después de luchar en Vietnam, Lincoln Clay ha aprendido que la familia no es aquella en la que uno se nace, sino aquellos por los que se está dispuesto a morir. Cuando su familia adoptiva es aniquilada por la mafia italiana, Lincoln comienza un camino de venganza que es la piedra angular de este "sandbox" de 2K.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Horizon: Zero Dawn

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 1 DE MARZO

Con el reportajazo que nos hemos marcado este mes sobre *Horizon: Zero Dawn*, seguro que os hemos puestos los dientes largos. Tranquilos, que falta poquito para que salga.



2 Ni no Kuni II

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » FINALES 2017

Otro juegazo que hemos tenido la fortuna de ver este mes es *Ni no Kuni II*. Si te gustan los buenos J-RPG y en especial las producciones de Studio Ghibli, te va a encantar.



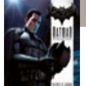
3 Nier: Automata

» PS4 » SQUARE ENIX » ACCIÓN » 10 DE MARZO

Y otro de los grandes juegos de este gran primer trimestre de 2017 que nos está brindando PS4 es *Nier Automata*. La mejor versión de Platinum Games desatada en PS4.



AV. GRÁFICAS



BATMAN THE TELLTALE SERIES — DISCO

» TELLTALE » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Tiene momentos interesantes pero la casi nula importancia de nuestras decisiones y los fallos de guión lo estropean.

NOTA 67

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO

» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.

NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion.*

NOTA 89

LIFE IS STRANGE — DISCO

» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.

NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO

» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.

NOTA 83

YESTERDAY ORIGINS — DISCO

» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.

NOTA 88

DEPORTIVOS



FIFA 17 — DISCO

» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico.

NOTA 91



NBA 2K17 — DISCO

» 2K SPORT » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda.

NOTA 93



PES 2017 — DISCO

» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada.

NOTA 85



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83



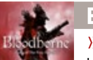
STEEP — DISCO

» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81

ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94

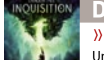


DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.

NOTA 92



FALLOUT 4 — DISCO

» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

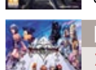
NOTA 90

FINAL FANTASY XV — DISCO

» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE — DISCO — ¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tres títulos muy distintos para una colección realmente entretenida, completa y bien rematada. Muy notable.

NOTA 85



STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS — DISCO

» SEGA » 34,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un RPG japonés que llega desde PS3 con pocas mejoras y un desarrollo bastante simplón y repetitivo.

NOTA 70



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.

NOTA 87



THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO

» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS

Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...

NOTA 86



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO

» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido.

NOTA 85

... para disfrutar de la "familia" en PS4



3

Tekken 7

Aún no ha salido a la venta (lo hará el 2 de junio), pero *Tekken 7* ahondará como nunca en los orígenes del oscuro conflicto entre Heihachi Mishima y Kazuya, su hijo. Y para colmo, en esta entrega se estrenará como luchadora Kazumi Mishima, esposa de Heihachi y madre de Kazuya. Ya veremos quién manda...



4

Octodad: Dadliest Catch

Ser un cabeza de familia es muy difícil... ¡pero lo es mucho más si eres un pulpo! Descúbrelo en esta chifladísima propuesta en la que deberemos tratar de dominar tareas de lo más normal y cotidianas con nuestros tentáculos, a la vez que ocultamos nuestra naturaleza cefalópoda a la familia. Risas aseguradas.

PLATAFORMAS

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92

MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.
NOTA 85

DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 94

KILLING FLOOR 2 — DISCO
» DEEP SILVER » 39,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces.
NOTA 80

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 39,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80

F1 2016 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.
NOTA 86

PROJECT CARS: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO
» MILESTONE » 39,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.
NOTA 78

WRC 6 — DISCO
» BADLAND » 34,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
La licencia del mundial es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero técnicamente no llega al nivel.
NOTA 62

VARIOS

REZ INFINITE — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.
NOTA 84

THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

THUMPER — DISCO
» DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.
NOTA 78

XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90



JAPÓN

1 **Final Fantasy XV** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL



Final Fantasy XV y *Yakuza 6* entran con fuerza en el top 5 japonés, en el que se mantiene la versión portátil de *Minecraft*.

2 **Minecraft** (↑)
PS VITA | MOJANG | SANDBOX

3 **Yakuza 6** (N)
PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **The Last Guardian** (N)
PS4 | SONY | AVENTURA

5 **SaGa: Scarlet Grace** (N)
PS VITA | SQUARE ENIX | ROL

EE.UU.

1 **Madden NFL 17** (↑)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



La cercanía de la Super Bowl hace que *Madden NFL 17* haya tenido un repunte espectacular. Y lo de *GTA V* es alucinante.

2 **Final Fantasy XV** (↓)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL

3 **Battlefield 1** (=)
PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

4 **CoD Infinite Warfare** (↓)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

5 **GTA V** (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1 **FIFA 17** (↑)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Pocas sorpresas en la lista de ventas de Europa, en la que siguen dominando el fútbol y los shooters con contundencia.

2 **Battlefield 1** (↑)
PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

3 **CoD Infinite Warfare** (↓)
PS4 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

4 **The Last Guardian** (N)
PS4 | SONY | AVENTURA

5 **Steep** (N)
PS4 | UBISOFT | DEPORTIVO

MÁS QUE JUEGOS

Funko Pop Resident Evil

www.game.es | 14,95 €

De momento no hay previsión de lanzar una colección específica de *Resident Evil 7*, pero algunos de los personajes y enemigos más carismáticos de la saga *Resident Evil* sí tendrán versión Funko Pop, concretamente Leon S. Kennedy, Jill Valentine, Nemesis y un Licker. Y también hay un Tyrant y un Hunter, en versión "grandota".



Merchandising Resident Evil 7

www.game.es | Varios precios

El mes pasado os mostramos la vela oficial de *Resident Evil 7*, con olor a sangre (y a otras cosas), además del dedo amputado que es un pendrive USB. Pero en tu tienda GAME más cercana encontrarás "merchandising" más convencional, como distintos modelos de camisetas, gorras, tazas... Lúcelos con orgullo o puede que la familia Baker se enfade y te haga una visitilla...



En GAME encontrarás varios modelos de camisetas de Resident Evil, tazas, gorras...

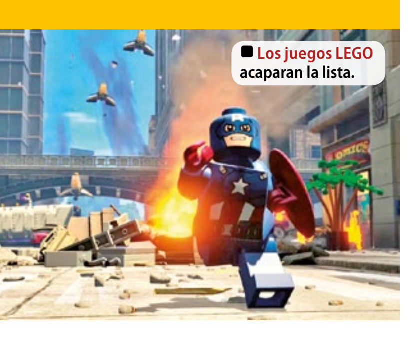
DEL 1 AL 31 DE ENERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





LEGO Star Wars se mantiene en el número 1.

1. LEGO Star Wars Ep.VII
2. COD: Black Ops Declassified
3. NFS Most Wanted
4. Minecraft
5. LEGO Vengadores
6. LEGO Jurassic World
7. Dragon Ball Z: Battle Of Z
8. LEGO Batman 3: Más allá de Gotham
9. Assassin's Creed III: Liberation
10. LEGO Marvel Superheroes



Los juegos LEGO acaparan la lista.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.
NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.
NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.
NOTA 89

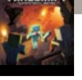
DEX — ¡Nuevo!
BADLAND » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un variado juego de acción con ambientación "cyberpunk" que se adapta bien a Vita, aunque con algunas limitaciones.
NOTA 70

GRAVITY RUSH — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90

GUACAMELEE!
DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.
NOTA 80

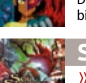
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92



MINECRAFT — DISCO
MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.
NOTA 82



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.
NOTA 77



SEVERED
DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.
NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).
NOTA 85



TITAN SOULS
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.
NOTA 82



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.
NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!
RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.
NOTA 81

FEZ
POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.
NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.
NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.
NOTA 91

ROGUE LEGACY
CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86



TEARAWAY — DISCO
SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.
NOTA 84

» Figura de Digimon

www.amazon.es | 56,45 €

La serie Digimon cumple 20 añazos y, para celebrarlo, este mes sale en PS4 *Digimon World: Next Order*, un juego de rol que hará las delicias de los fans de la saga... al igual que esta figura. Perteneciente a la colección G.E.M., esta detallada figura de PVC de 10,5 centímetros de Taichi y Agumon mola todo.

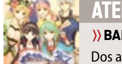


» Kingdom Hearts: Piano Collections

www.store.eu.square-enix.com | 18,99€

Si te has quedado con mono de *KH* tras terminar *KH 2.8* y no puedes esperar hasta el 31 de marzo que salga *KH 1.5 + 2.5* puedes aliviar la espera escuchando los mejores temas de la saga al piano. Casi 45 minutos de música que emocionarán a los fans.

ROL



ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMIST OF THE DUSK SEA — DISCO — ¡Nuevo!

» BADLAND » 39,95€ » 1 JUGADOR » INGLES » +12 AÑOS

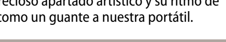
Dos años después de su lanzamiento en PS3, llega a PS Vita este RPG por turnos con jugosos añadidos, pero en inglés. NOTA 73



CHILD OF LIGHT — DISCO

» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

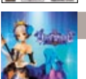
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82




FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

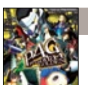
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO

» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO

» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS

» BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri. NOTA 73



TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86



UNEPIC

» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

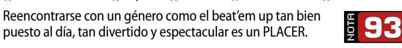
ACCIÓN




DRAGON'S CROWN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93




EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO

» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

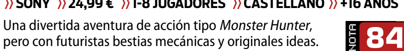
Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82



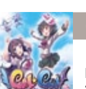
FREEDOM WARS — DISCO

» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



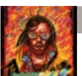


GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO

» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69



HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82




TOUKIDEN KIWAKI — DISCO

» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

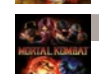
LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO

» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

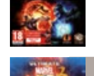
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



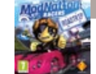
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

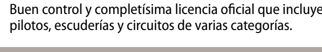
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79




WIPEOUT 2048 — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY | 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL | 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS | 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN | 14,95€

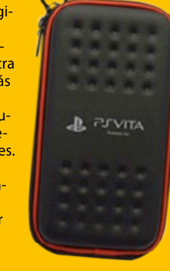


Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial

HORI | 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



VIDEO

■ Un grupo de androides serán los encargados de luchar contra las máquinas alienígenas que han obligado a los humanos a refugiarse en la Luna.

PS4 | PLATINUM GAMES | ROL DE ACCIÓN | 10 DE MARZO

NieR: Automata

UNA MEZCLA DE GÉNEROS TREMENDAMENTE ORIGINAL

La nueva obra de Taro Yoko, secuela del infravalorado *NieR*, está compuesta por incontables ingredientes. En su base es un RPG de acción, por lo que tiene combates, gestión de equipo o niveles de experiencia, pero su historia, estética y banda sonora son realmente únicas. A todos estos elementos hay que sumarle mecánicas de lo más variadas, como momentos en los que la cámara pasa a estar fija (para mostrar la acción desde una perspectiva lateral, cenital...) y tenemos que disparar a todo lo que se mueva como en un shoot 'em up.

NieR: Automata **también toma mecánicas de la saga *Dark Souls*,** como el hecho de que al morir la memoria de 2B (uno de los personajes que controlaremos) es transferida hasta el último punto de guardado. El cuerpo, por su parte, se queda en el lugar e el que morimos, vacío y sin alma, con todas nuestras pertenencias. La vuelta de tuerca está en que podemos elegir entre recuperar todo lo contenido en el cuerpo o repararlo para que se una al grupo. Es una decisión de lo más interesante, sobre todo de cara a enfrentamientos difíciles: ¿recuperamos todos nuestros objetos o añadimos un nuevo integrante al equipo que nos ayude a superar un reto? El arsenal de nuestra heroína incluirá armas cuerpo a cuerpo, como gigantescas espadas, con los disparos de los drones que nos acompañarán. Así, en cualquier momento podremos escoger entre repartir leña en distancias cortas o tratar de arriesgarnos menos desde lejos. Gráficamente no será un espectáculo bestial, aunque en PS4 Pro disfrutaremos de mejores sombreados, efectos, una mayor resolución y desenfoque de movimiento, entre otros detalles. Lo fundamental, y que cumplirá también PS4, será la tasa de frames de 60 fps estables, que hará que los combates sean muy fluidos, algo más importante aún si tenemos en cuenta la gran cantidad de elementos en pantalla.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La interesante y original mezcla de géneros junto al personalísimo universo creado por Taro Yoko prometen convertirlo en uno de los grandes títulos del año para los amantes de la acción y el rol de calidad. Lo malo: esperar hasta marzo.



■ Los combates cuerpo a cuerpo se mezclarán con secuencias al más puro estilo shoot 'em up.







El argumento volverá a plantearnos preguntas casi filosóficas a la par que divertidas.

El buen hacer de Platinum Games se dejará ver especialmente durante los frenéticos combates.

2B es el nombre de uno de los androides que controlaremos. Su estética mezclará elementos de *Ghost in the Shell* con otros de la saga *Drakengard*.

SE PARECE A...

Como secuela, lo más parecido es el *NieR* original, aunque aquel juego fue muy criticado por sus gráficos y los combates. Por eso, precisamente, es por lo que han decidido colaborar con Platinum Games, un estudio con experiencia contrastada.

NIER

La IP surgió como spin-off de la saga *Drakengard*, otro título que paso desapercibido en su día de forma algo injusta.

BAYONETTA

La primera entrega protagonizada por la bruja más famosa de los videojuegos es uno de los mejores beat'em up de los últimos años.

UN JUEGO DE CULTO QUE QUIERE AMPLIAR FRONTERAS

La primera entrega de PS3 tuvo unas valoraciones muy dispares, pero se convirtió en un juego de culto. La idea de esta nueva entrega es mantener intacto ese espíritu de autor que lo hizo único, pero mejorando algunos de sus aspectos jugables y gráficos. Eso sí, Taro Yoko seguirá en la dirección, Akihiko Yoshida se ha encargado de los diseños de personajes y Keiichi Okabe repetirá como compositor de la banda sonora.



Detener a unos narcotraficantes bolivianos será nuestro objetivo en *Ghost Recon: Wildlands*. Nos acompañarán otros tres agentes, controlados por la CPU o por tres amigos online.

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

BOLIVIA ES EL NUEVO **CAMPO DE BATALLA** PARA LOS GHOSTS

Por primera vez en sus más de diez años de historia, la serie de acción táctica *Ghost Recon* abraza sin tapujos un planteamiento "sandbox". *Wildlands* se ambientará en un enorme escenario abierto, concretamente en Bolivia. Este país se ha convertido en el mayor productor de cocaína del mundo gracias al cártel Santa Blanca y, especialmente, a su líder, El Sueño. El gobierno de los Estados Unidos decide entonces enviar a una unidad especial, compuesta por cuatro agentes, para poner fin al narcotráfico. Y ahí es donde entramos nosotros. La aventura se puede jugar tanto en solitario como junto a otros tres amigos online. Si jugamos en solitario, tres "ghosts" controlados por la I.A. nos acompañan en todo momento, a los que podremos dar órdenes. Lo bueno es que *Wildlands* nos deja decidir cómo queremos encarar las misiones. El sigilo es sin duda una de las más recomendables, ya que contaremos con aparejos como silenciadores o rifles de francotirador, prismáticos y un dron para marcar a los enemigos... Pero si sois más de pegar una patada en la puerta y llenar de plomo a los enemigos, tranquilos, que también es una opción válida. Podremos elegir si realizamos las misiones a plena luz del día (mejor visibilidad, tanto para nosotros como para el enemigo) o bajo el cobijo de las estrellas (contamos con dos modos de visión especial, nocturna y térmica). Y es que la libertad de acción que ofrece *Wildlands* es uno de sus puntos fuertes. Tan pronto estamos conduciendo una lancha a través de un río para infiltrarnos en un campamento, como lanzándonos en paracaídas sobre una base enemiga en mitad de la jungla; o robando un tanque y arrasando con todo a nuestro paso. Acción por tierra, mar y aire aunque las físicas de los vehículos no están del todo bien conseguidas.
Se podía decir que *Ghost Recon: Wildlands* es el resultado de unir algunas de las mejores ideas que se han visto en otras franquicias de Ubisoft (*The Division, Far Cry*...) con el componente táctico de esta serie, que funciona de lujo tanto en solitario como en compañía.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Ghost Recon: Wildlands aglutinará muchas de las virtudes de los últimos éxitos de Ubisoft: el cooperativo de *The Division*, la libertad de acción de los *Far Cry,* el componente táctico de otros *Ghost Recon*... El resultado promete mucho.







La selva será sólo uno de los entornos. Habrá emplazamientos urbanos, zonas montañosas...



Podremos montar en distintos tipos de vehículos, tanto terrestres como acuáticos y aéreos.

Podremos encarar las misiones desde el sigilo o bien apostando por la confrontación directa.

VIDEO

La libertad de acción será su punto fuerte, aunque sin renunciar a las opciones tácticas tan características de la serie *Ghost Recon*.

» SE PARECE A...



FAR CRY 4

Un "sandbox" en primera persona pero ambientado en el Himalaya que compartirá con *Wildlands* su enfoque abierto.



SNIPER GHOST WARRIOR 3

Aunque el protagonista es un francotirador, también dará libertad para encarar las misiones con sigilo o acción, drones, vehículos...

PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | 18 DE FEBRERO

Constructor HD

BURBUJA **INMOBILIARIA**

Allá por 997, la extinta Acclaim se atrevió a lanzar en PSOne un juego de estrategia. Pese al poco tirón del género en consola, la divertida fórmula de *Constructor* funcionó muy bien (especialmente PC) y le convirtió en un referente en los juegos de simulación. Ahora, 20 años después, sus creadores originales, System 3, han decidido hacer un remake de su clásico, que llegará a nuestras PS4 de la mano de Meridiem Games.

Constructo HD recupera la fórmula del original, ofreciéndonos convertirnos en constructores con un único objetivo: ganar pasta (sí, muy realista). El negro sentido del humor del juego original se mantiene en este remake y se ve reforzado por el rediseño de los personajes, que ahora lucen un look más "gángster". Por supuesto, todo el apartado gráfico se ha rehecho de cero, aunque sus divertidas mecánicas se mantienen. Nuestro objetivo es controlar la ciudad construyendo fábricas, servicios públicos, viviendas, negociando con la mafia y los bancos, gestionando a nuestros inquilinos... Para ello dispondremos de un montón de herramientas, desde enviar a unos matones a "convencer" al rival de que nos deje en paz a sabotear los suministros de gas... Cualquier chanchullo nos valdrá para llenarnos los bolsillos...

» SE PARECE A...: **TROPICO 5**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Aunque se basa en el clásico de los 90 se incluyen nuevos mapas, nuevos modos de juego, una interfaz mejorada, gráficos re-imaginados...



Hacerle la vida imposible a los inquilinos puede ser una buena estrategia si queremos que se vayan para construir algo más rentable en el terreno...



Berserk and the Band of the Hawk ofrecerá batallas multitudinarias con todo el sabor (a sangre) del manga de Kentaro Miura.

Berserk and the Band of the Hawk

ESPADAZOS **DESCOMUNALES** CONTRA LOS DEMONIOS

Desarrollado por Omega Force y basado en la obra de Kentaro Miura, *Berserk and the Band of the Hawk* cuenta la historia de Guts, el espadachín negro, un mercenario que utiliza una espada de tamaño descomunal para combatir a los demonios que le persiguen sin descanso. El juego sigue a pies juntillas el esquema de un musou. Cada nivel es un campo de batalla repleto de enemigos y aliados, y debemos completar varios objetivos para culminar la misión con éxito. Dichos objetivos siempre requieren que acabemos con un número determinado de enemigos (normalmente, un número MUY elevado). Por suerte, nuestros ataques poseen un radio de acción y una potencia devastadoras, así que un par de golpes son suficientes para acabar con decenas de enemigos. En este sentido, y a pesar de lo exagerado que resulta el concepto, Guts y su enorme espadón encajan a la perfección en la fórmula. Los ataques se dividen en rápidos (cuadrado) y fuertes (triángulo), y podemos mezclarlos para obtener distintos resultados. Además, al librar batallas, los personajes van subiendo de nivel y aprenden nuevos combos. Aparte de Guts, también hay otros personajes controlables aunque no existen muchas diferencias más allá de los distintos combos y ataques especiales. "Berserk" es especialmente conocido por su elevado nivel de gore, y en ese sentido *Berserk and the Band of the Hawk* no se queda corto. Desde un punto de vista técnico, es un juego sólido aunque sin alardes. Los protagonistas están representados de forma fiel y sus ataques especiales son realmente llamativos. Pero los escenarios son muy pobres y los clónicos enemigos tampoco ayudan. Eso sí, su rendimiento es bastante sólido y la BSO te emocionará si eres fan.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Los combates multitudinarios a lo *Dynasty Warriors* se adaptan como un guante a la idiosincrasia de "Berserk", incluyendo su altos niveles de "gore". Si eres fan del manga y/o del anime, te va a flipar seguro. Si no, pues quizá no tanto...



La historia empieza en el arco de la Edad de Oro, cuando Guts se une a Griffith y su banda del Halcón.




Técnicamente será muy cumplidor y la BSO cuenta con temas de las películas de animación, incluido el opening de Susumu Hirasawa.

» SE PARECE A...


DYNASTY WARRIORS 8
La última entrega canónica del "musou" por excelencia, a cargo también de Omega Force. Eso sí, éste es mucho más "gore".

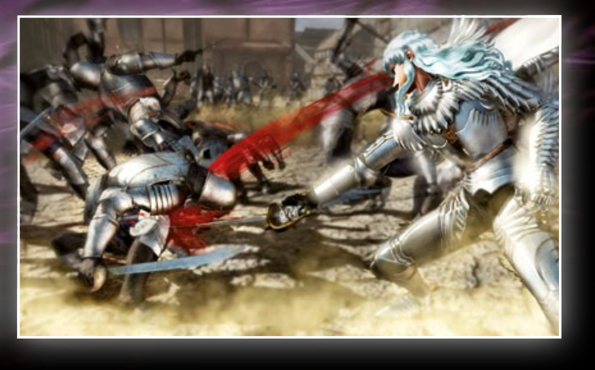

ARSLAN: THE WARRIORS OF LEGEND
Otro manga bien adaptado por Omega Force al esquema musou que conserva todos los ingredientes de la obra original.



El manga/anime de Kentaro Miura se adapta como anillo al dedo al esquema Musou: batallas multitudinarias con un nivel de "gore" similar al de la obra original.


El nivel de "gore" es similar al del original. Podemos desactivarlo aunque el juego pierde su gracia...



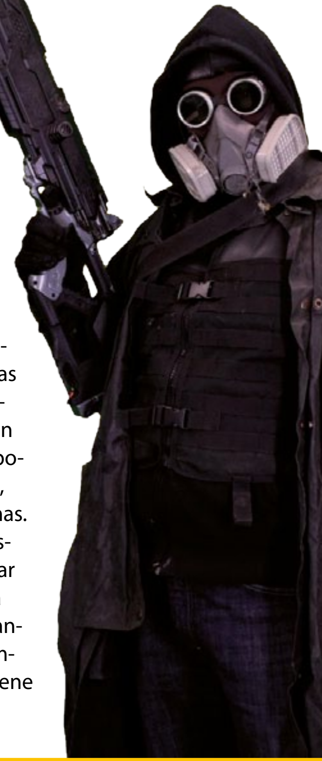


PS4 | 505 GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

How to Survive 2

COOPERA PARA SOBREVIVIR

En 2013 ya sobrevivimos cooperando en PS3 en una isla plagada de zombis. Y este mes de febrero la infección continúa y se expande hasta una gran ciudad como es Nueva Orleans. Allí tendremos que sobrevivir ante oleadas de muertos vivientes, cooperando con hasta cuatro jugadores online o bien en la misma consola. Bajo una vista isométrica, el desarrollo de *How to Survive 2* consistirá básicamente en combatir, montar un refugio, buscar víveres y materiales útiles, mejorar el refugio y volver a salir a machacar zombis. El "crafteo" de armas será esencial, mezclando materiales y dando lugar a armas cada vez más potentes (incluyendo las de fuego), con las que avanzar más y así poder conseguir más víveres, medicinas y materias primas. Eso sí, gráficamente es bastante discreto (podría pasar por un juego de PS3) y a la larga podría hacerse bastante repetitivo, algo que comprobaremos el mes que viene cuando lo analicemos.



» SE PARECE A...: **7 DAYS TO DIE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**


Hasta 4 jugadores podrán cooperar para sobrevivir online o en la misma consola ante una plaga de zombis que asola la ciudad de Nueva Orleans.


La perspectiva isométrica es ideal para poder enfrentarnos a las hordas de zombis. Tiene zoom, aunque gráficamente no es un juego espectacular.

La historia de Guerrilla Cambridge

A principios de año, Sony anunció el cierre de Guerrilla Cambridge. Repasamos la trayectoria de este estudio británico, fundamental en el éxito de PlayStation y de las consolas que le sucedieron.

La andadura de Guerrilla Cambridge se remonta a 1988, cuando los británicos Tony Beckwith, Ian Saunter y Michael Hayward fundan Millennium Interactive. Bajo este nombre el estudio dio lugar a 35 juegos, tanto para consolas como ordenadores. Fue una trayectoria que despertó el interés de Sony, que buscaba estudios exclusivos con los que reforzar el catálogo de su primera consola, la PlayStation original. Así, en julio de 1997 Millennium pasó a formar parte de la compañía nipona, cambiando su nombre a SCE Cambridge Studio.

Ese mismo año, el "nuevo" estudio se estrenó en PlayStation con dos títulos bien distintos. *Beast Wars: Transformers*, un *spin-off* de la saga robótica en forma de juego de acción; y *Frogger*, adaptación modernizada de la clásica recreativa de Konami. Ambos juegos tuvieron una acogida discreta, pero sirvieron para que SCS se familiarizase con las posibilidades de la consola. Y es que el estudio tenía preparada su gran baza para PSOne, un proyecto en el que venían trabajando desde 1995: *MediEvil*. Bajo el nombre de *Dead Man Dan*, el concepto original de *MediEvil* era el de un *shooter* con estética similar a la de la película *Pesadilla antes de Navidad*, destinado a Sega Saturn y ordenadores. El planteamiento evolucionó y el juego pasó a ser una aventura de acción a lo *Zelda*. SCS creó una demo que impresionó a los "jefazos" de Sony, y que fue una de las razones que les llevó a adquirir el estudio. De este modo *MediEvil* pasó a ser una exclusiva de PlayStation, que recibiría el juego en 1998, obteniendo el aplauso de los jugadores y el visto bueno de la crítica.

El siguiente proyecto de SCE Cambridge Studio fue la secuela de *MediEvil*. A pesar de que PSOne estaba ya en su ciclo final, lograron crear un juego espectacular, variado y llamativo, con unos gráficos y una inteligencia artificial que exprimían a fondo el modesto hardware. Pero si *MediEvil 2* (2000) apareció en los últimos momentos de la consola, el siguiente juego de SCS llegó cuando PSOne prácticamente había des-

Los creadores de James Pond

Antes de que Sony comprase el estudio, SCE Cambridge Studio se llamaba Millennium Interactive. Bajo este nombre crearon más de 30 juegos para múltiples formatos. Entre esos títulos están las tres entregas de *James Pond*, la parodia de James Bond en forma de pez.

Héroes olvidados de Guerrilla Cambridge

SCE Cambridge Studio/Guerrilla Cambridge supo hacerse un hueco en el sector, con propuestas que tuvieron suerte desigual, pero que siempre se caracterizaron por sus grandes dosis de originalidad y personalidad. Juegos protagonizados por personajes muy variopintos, que van desde un caballero zombi, un policía cazafantasmas o una camarera atrapada en otra dimensión.



Sir Daniel Fortesque

MEDIEVIL

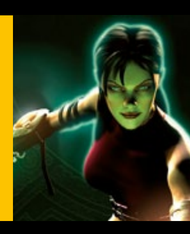
Una maldición zombi devolvió (sin querer) a la vida a Sir Dan Fortesque, quien aprovechó esta nueva oportunidad para ser el héroe que siempre soñó.

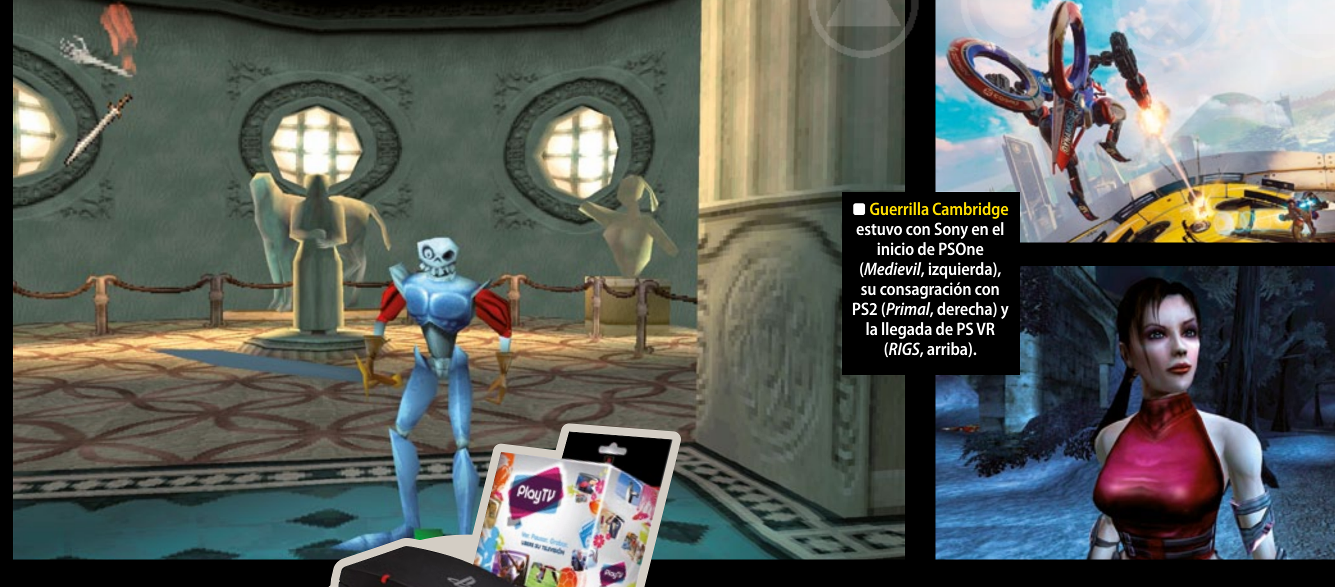


Teniente Riley Vaughan

C-12: FINAL RESISTANCE

En el futuro, los alienígenas pretenden agotar los recursos naturales de la Tierra. Lo que no saben es que este héroe cibernético va a patearles el trasero.





Guerrilla Cambridge estuvo con Sony en el inicio de PSOne (*Medievil*, izquierda), su consagración con PS2 (*Primal*, derecha) y la llegada de PS VR (*RIGS*, arriba).

aparecido. Nos referimos a *C-12: Final Resistance* (2001). Con mecánicas similares a las de *Syphon Filter*, el juego llevó al límite la potencia de PSOne, pero se hubiera beneficiado de haber aparecido en PlayStation 2, a la venta desde hacía un año.

Al igual que habían hecho con PSOne, en SCE Cambridge Studio decidieron "empollarse" a fondo el hardware de PS2. Hubo que esperar hasta 2003 para disfrutar su primer juego en esta consola, ¡y qué juego! *Primal* era una ambiciosa aventura de acción, con un apartado técnico de primera fila y (como era habitual en las obras de este estudio), un carisma apabullante. Pese a estos factores *Primal* no obtuvo la respuesta que se esperaba, si bien el paso del tiempo lo ha reivindicado como el "juegazo" que es, y hoy día se puede adquirir para PS4 en PS Store. El estudio aprovechó el motor gráfico de *Primal* para su siguiente proyecto. *Ghosthunter* (2003) era un juego de acción, entre macabro y humorístico, en el que combatíamos a los fantasmas que el propio protagonista había liberado. Puede que el esfuerzo y la inventiva volcados en el juego no se tradujeran en unas grandes ventas, pero *Ghosthunter* es sin duda uno de los títulos más fastuosos de PS2.

En 2005 Sony ya había puesto a la venta su consola portátil, PSP, y SCE Cambridge Studio se propuso adaptar para ella su primer gran clásico. *MediEvil: Resurrection* era una versión renovada del juego original, pero no tuvo la "chispa" que hizo tan grande al primer *MediEvil*. Esto se debió a que su creador, Chris Sorrell, no pudo dirigir el proyecto al estar inmerso en *24: The Game* (2006). El estudio llevó a PS2 la célebre serie de televisión, sin reparar en gastos: contó con los actores originales para que cedieran sus voces y apariencia, además de dar al juego un desarrollo que mezclaba acción, conducción y minijuegos. Pero a pesar de todo esto, *24: The Game* tuvo unas ventas de lo más tibias. Fue un punto de inflexión en el futuro de SCE Cambridge.

El hardware de Guerrilla Cambridge

Además de sus propios juegos y múltiples colaboraciones, Guerrilla Cambridge también está detrás de una pieza de hardware de PlayStation 3: Play TV. Este dispositivo, que salió a la venta en 2009, permite que PS3 pueda reproducir televisión digital y en alta definición, así como grabar programas.

A partir de 2006 los proyectos de SCS se espacian cada vez más. Colaboran en el desarrollo de hardware para la pujante PlayStation 3, como el dispositivo PlayTV o la cámara PlayStation Eye. Sólo crean dos juegos más en esa década: *LittleBigPlanet* (2009), estupenda adaptación para PSP del juego de PS3; y *TV Superstars* (2010), un título enfocado al uso de los mandos PS Move. El resto del tiempo colaboran en juegos como *Heavenly Sword* (2007) y *Killzone 2* (2009). Este trabajo suplementario definirá la etapa final del estudio.

Guerrilla Cambridge siempre ha estado presente en momentos clave para las consolas de Sony.

Tras unos años en los que no fructifica ningún proyecto, Sony decide prescindir de buena parte de los empleados de SCE Cambridge. El equipo restante pasa a llamarse Guerrilla Cambridge, trabajando como subsidiarios de Guerrilla Games. Fue el comienzo del fin para este estudio británico, lo cual no impidió que tuvieran un último destello de grandeza. *Killzone: Mercenary* (2013) fue quizás el juego más apabullante de PS Vita, y supo trasladar a la portátil la épica y emoción de la saga de PS3. En 2016 Guerrilla Cambridge publica su último título, *RIGS: Mechanized Combat League*. Un juego de PlayStation VR más que solvente, pero que está lejos de las grandes obras del estudio. Llegaba justo antes de que Sony anunciase, en enero de este mismo año, el cierre del estudio. Estas páginas son nuestro modesto homenaje a un grupo de desarrolladores que, a lo largo de casi dos décadas, fueron uno de los grandes pilares de las consolas de Sony.



¿Heavenly Sword 2?

Heavenly Sword pudo tener una secuela, esta vez a cargo de Guerrilla Cambridge. En esta continuación Nariko estaría atrapada en el Infierno y Kai sería un personaje jugable en el mundo real. Por desgracia, Sony decidió que el proyecto fuera finalmente desechado.

Jennifer Tate

PRIMAL

La vida de Jen dio un giro de 180 grados cuando, tras sufrir una conmoción, una gárgola la conduce a otra dimensión. Sólo ella tiene la clave para salvarse y escapar de ese mundo de oscuridad.



Lazarus Jones

GHOSTHUNTER

Al tocar la palanca que no debía, este poli novato libera una legión de espíritus maléficos. Ahora le toca enmendar su error y dar caza a todos esos fantasmas.



Jack Bauer

24: THE GAME

El agente estrella de la Unidad Anti Terrorista no se anda con medias tintas: si un grupo de radicales prepara un ataque nuclear, Jack usará los métodos más brutales para detenerlos.



Arran Danner

KILLZONE: MERCENARY

Danner no es un héroe al uso, sino un mercenario a sueldo de las fuerzas de seguridad del ISA. Su objetivo es sacar el máximo provecho de la guerra entre Helghans y Vektans.

Un legado jugable

En sus casi 20 años de historia Guerrilla Cambridge creó juegos de todo tipo, además de colaborar en grandes títulos de las consolas de Sony.



09-1997 • PLAYSTATION

Frogger

Diez años después de la recreativa original, PlayStation recibía esta versión actualizada, que supuso el estreno del estudio. *Frogger* tenía gráficos tridimensionales, nuevos movimientos y 33 niveles de lo más variado.



12-1997 • PLAYSTATION

Beast Wars: Transformers

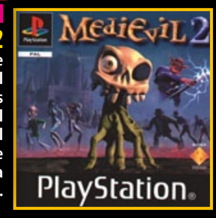
Segunda licencia adaptada por Guerrilla Cambridge. Este juego de *Transformers* introdujo en la saga la mecánica de elegir bando; en este caso Maximal o Predacon.



10-1998 • PLAYSTATION

MediEvil

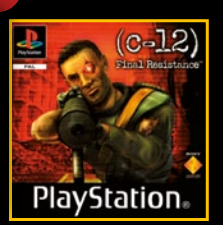
El primer título original de Guerrilla Cambridge nos presentó a Sir Daniel Fortesque, un caballero patoso que vuelve a la vida para enmendar sus errores. Su diversión y carisma hicieron que fuese un éxito en PSOne.



04-2000 • PLAYSTATION

MediEvil 2

Las nuevas aventuras de Fortesque le llevaron al Londres victoriano. Nuevas armas y puzles, viajes en el tiempo y un apartado visual renovado hicieron que *MediEvil 2* fuese otro hito de la PlayStation clásica.



04-2001 • PLAYSTATION

C-12: Final Resistance

La primera "Plei" estaba a punto de despedirse cuando recibió este juego. En *C-12* éramos un soldado cyborg, en lucha contra los alienígenas que han asolado la Tierra. Un título vistoso que "exprimía" a fondo el hardware de PSOne.



03-2003• PLAYSTATION 2

Primal

Jen, la protagonista de *Primal*, trata de escapar de un mundo mágico con la ayuda de una gárgola parlante. Acción y puzles en un clásico a reivindicar y que está disponible en la PS Store para los usuarios de PS4.

12-2003 • PLAYSTATION 2

Ghosthunter

El ambicioso motor gráfico de *Primal* sirvió para crear *Ghosthunter*. Lazarus Jones es un policía que, tras liberar a una horda de fantasmas, se ve obligado a darles caza. Otro clásico olvidado de Guerrilla Cambridge.



09-2005 • PSP

MediEvil Resurrection

Sir Dan Fortesque volvió a la vida en la portátil de Sony. *Resurrection* fue una versión renovada del *MediEvil* original, con cambios en el argumento, un desarrollo más variado y gráficos muy espectaculares, pero de rendimiento limitado.



02-2006 • PLAYSTATION 2

24: The Game

En pleno furor de la serie de televisión, GC se hizo con esta licencia. Contó con los actores originales, en una aventura que mezcla tiroteos, conducción y hasta los intensos interrogatorios de Jack Bauer.



09-2007 • PLAYSTATION 3

Heavenly Sword

La creación de este título fue posible gracias a Guerrilla Cambridge, que echaron una mano a Ninja Theory para terminar el juego. *Heavenly Sword* fue uno de los mayores éxitos de PS3, con casi dos millones de copias vendidas.



02-2009 • PLAYSTATION 3

Killzone 2

La secuela del *shooter* de PS2 se hizo de rogar, hasta el punto de necesitar la ayuda de Guerrilla Cambridge parar poder terminarlo. Pero la espera valió la pena, dando lugar a uno de los juegos más épicos de PS3.





11-2009 • PSP

LittleBigPlanet

Pese a las limitaciones de PSP respecto a su "hermana mayor" PS3, Guerrilla Cambridge consiguió lo imposible: un juego a la altura de su versión de sobremesa, incluyendo la opción de crear nuestros propios niveles.



10-2010 • PLAYSTATION 3

TV Superstars

Juego enfocado a los mandos PlayStation Move y la cámara PS Eye. Constaba de un *reality show* formado por diversas pruebas, como pase de modelos, reformas del hogar o combate a lo "Gladiadores Americanos".



09-2013 • PS VITA

Killzone: Mercenary

Con un argumento que recorre momentos clave de la saga, pero con nuevos personajes y situaciones, *Killzone: Mercenary* es quizás el mejor juego de Vita. Se le considera el mejor *shooter* portátil jamás creado.



10-2016 • PLAYSTATION 4

RIGS: Mechanized Combat League

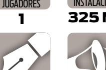
Guerrilla Cambridge se despidió con este llamativo título para PlayStation VR. Los RIGS son los mechas que manejamos para combatir en un gran torneo virtual.






Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
SCE CAMBRIDGE STUDIO
Editor:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Disponible en PlayStation Store:
4,99 €















MOVIENDO EL **ESQUELETO** PARA SALVAR EL REINO

MediEvil

En este clásico de PSOne, el caballero más patoso de Gallowmere tiene que enmendar sus errores y detener al malvado Zarok.

Cuenta la leyenda que Sir Daniel Fortesque, el héroe de Gallowmere, sucumbió en la gran batalla contra las hordas del hechicero Zarok. Pero la realidad es bien distinta: lo cierto es que Dan era un patoso, que cayó al primer "flechazo" del enemigo. Cien años después Zarok ha vuelto para vengarse, resucitando los cadáveres de su ejército. El conjuro también devuelve la vida a Dan, quien ahora tiene la oportunidad de redimirse deteniendo a su mortal enemigo.

La PlayStation original era una caja de sorpresas. En las manos adecuadas, la consola podía alcanzar grandes logros técnicos y visuales; manos como las de Guerrilla Cambridge (en aquel entonces SCE Cambridge Studio). Inspirándose en títulos como *Crash Bandicoot* o *Super Mario 64*, el equipo de Chris Sorrell dio a PSOne uno de sus grandes clásicos. En la piel (o, mejor dicho, en los huesos) de Sir Dan, recorremos escenarios acabando con los esbirros de Zarok, resolviendo puzles y obteniendo armas y equipamiento que nos permiten acceder a nuevas zonas. *MediEvil* combina a la perfección los combates contra todo tipo de enemigos, la exploración de escenarios repletos de secretos y los jefes finales que requieren estrategias especiales. Todo bajo una ambientación que bebe del mejor Tim Burton, cuya influencia se deja notar tanto en el diseño de personajes como en el humor macabro del juego: por ejemplo, cuando Fortesque está desarmado, puede arrancarse un brazo para atacar con él. Casi 20 años después, *MediEvil* mantiene su frescura y encanto, ofreciendo grandes momentos de diversión a quienes lo quieran disfrutar en PS3, PSP o PS Vita. Sin duda Sir Daniel Fortesque consiguió estar a la altura de su leyenda.

■ Sir Dan Fortesque es todo un "sex symbol" en Francia. Es lo que afirma Jason Wilson, uno de sus creadores.

¡ME MUERO POR TUS **HUESOS,** SIR DAN!



1 **EXPLORACIÓN.** Los escenarios de *MediEvil*, además de esconder secretos, tienen zonas sólo accesibles con el equipamiento adecuado.



2 **A GOLPE DE MANDOBLE.** Dan tiene hasta 19 armas (y escudos), de distintos efectos, con los que dar buena cuenta de sus enemigos.



3 **JEFAZOS.** Los jefes como este gigante metálico exigen el uso de estrategias especiales para ser derrotados. ¡Dale duro, Dan!

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Antonio Lendínez, Thais Valdivia, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Clara Castaño.

MAQUETACIÓN Lidia Muñoz

CONTACTO REDACCIÓN playmania@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 13 DE MARZO

» REPORTAJE

MASS EFFECT ANDROMEDA

Uno de los juegos más esperados del año, y con razón. Os contaremos todas las novedades del estreno de la saga en PlayStation 4.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

EL REY DE LA LUCHA VIENE A RECUPERAR SU TRONO

Un reportaje muy doloroso: Tekken 7 viene dispuesto a golpear más fuerte que nunca. Además, *Injustice 2, Marvel vs Capcom Infinite*...



» REPORTAJE

LO NUEVO DE PS VR

Se preparan nuevos y alucinantes desarrollos para PlayStation VR y de todos los géneros. Repasaremos los más importantes, desde *Ace Combat 7* o *Farpoint* a *Star Trek Bridge Crew*.



» ANÁLISIS + GUÍA COLECCIONABLE

HORIZON: ZERO DAWN

Ya estamos jugando a *Horizon* para ofreceros el mejor análisis y la guía para conseguir el 100% de la aventura. Y podrás guardarla en la caja del juego.

GUÍAS COMPLETAS PAR RES JUEGOS DE PS4



Todo lo que necesitas para obtener el Trofeo de Platino

CONTROLES

CONTROLES:

- **Cruceta:** Acceso rápido a equipamiento
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Cubrirse
- **L2:** Apuntar
- **L3:** Correr
- **R1:** Usar objeto de curación
- **R2:** Atacar con el arma
- **R3:** Agacharse
- **■:** Mover objetos en el inventario
- **▲**: Abrir el inventario
- **●**: Cancelar
- **✖**: Botón de acción
- **Options:** Menú de pausa
- **Select:** Menú de mapa y lista de documentos



INFORMACIÓN BÁSICA

CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Para conseguir el trofeo *Platino de Resident Evil 7* hay que completar el juego un mínimo de tres veces, aunque si no eres muy hábil, pueden ser incluso más. Ahora te indicamos qué debes tener en cuenta en cada partida. 1

• **Primera partida:** es la que detallamos en la guía paso a paso. Se debe jugar en la dificultad Normal, recoger todos los coleccionables y elegir uno de los dos finales que tiene el juego. Sólo podrás **abrir el baúl las tres veces** que te obliga el juego durante la historia, ni una más. Tampoco podrás **curarte más de tres veces** usando medicamentos, aunque puedes usar los Esteroides, con los que recuperas toda la vida y además aumentar tu vida máxima. Recuerda que al llegar a ciertos puntos del juego el personaje recupera toda la vida de forma automática. por lo que en caso de acercarnos a uno de esos puntos es mejor no curarse e intentar aguantar lo máximo posible.

• **Segunda partida:** se debe jugar en Fácil y sólo debes preocuparte de **acabar el juego en menos de cuatro horas** eligiendo el final que no hayamos elegido en la partida anterior.
Si no fuiste capaz de completar la primera partida con las reglas del baúl y de curarte, intenta cumplirlas en esta partida. Será más fácil, porque podrás usar los objetos secretos que se desbloquean al completar la partida anterior.



• **Tercera partida:** se debe jugar en la **dificultad Manicomio** que se desbloquea al completar el juego una vez. Hay que recoger todas las **Monedas antiguas** que son únicas de esta partida. Si completaste las dos primeras partidas tal y como indicamos habrás desbloqueado unos objetos secretos que te harán esta partida mucho más fácil.

COLECCIONABLES

En el juego encontraremos cuatro tipos de coleccionables, las **Estatuillas de Mr. Everywhere**, las **Monedas antiguas**, los **Documentos** y las **Cintas de vídeo**. Las dificultades Fácil y Normal comparten la localización de los coleccionables pero en la dificultad Manicomio no solo hay más monedas si no que muchas de las localizaciones varían.
Las Estatuillas son acumulativas entre partidas y dificultades, pero los Documentos hay que recogerlos todos en una sola partida. Las monedas hay que recogerlas todas en Fácil o Normal y de nuevo todas en Manicomio. Finalmente las Cintas de vídeo son cuatro y debes verlas todas en una misma partida, su localización es la misma en todas las dificultades.

BOTÍN ALEATORIO

El botín que encontraremos repartido por todo el juego es aleatorio. Puede darse el caso de que donde se indica que aparece un tipo de munición aparezca otra o incluso cualquier otro objeto. El hecho de cargar un punto de control puede hacer que ese mismo botín sea otro completamente diferente que pueda hacernos más o menos falta.

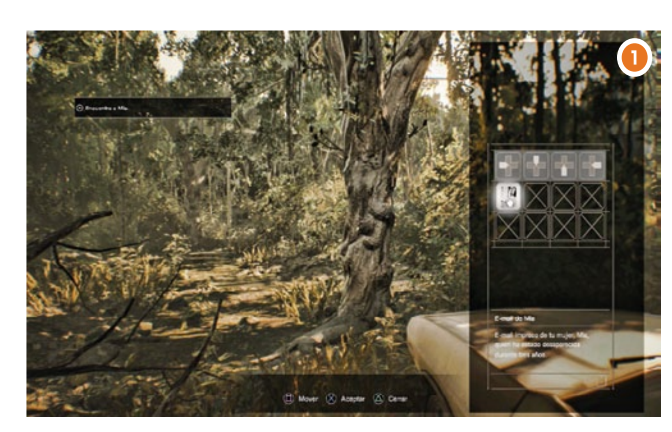
GUÍA PASO A PASO

CASA DE INVITADOS

Tras la cinemática inicial, conseguirás el **Trofeo Está viva** nada más bajar del coche. Antes de hacer nada abre el inventario y examina el **E-mail de Mia** para conseguir el **Documento 1** (1).

Avanza por el sendero hasta llegar a la verja de la mansión, examina el candado y el interfono si quieres, antes de darte la vuelta. Al avanzar verás una furgoneta a tu derecha y dentro hay un **panfleto del equipo de grabación** del programa Caimanes. Tras leerlo por ambos lados sigue el único camino hasta saltar a una zona inferior. En los restos de una hoguera verás un bolso con un **Carnet de conducir** que puedes examinar para conseguir el **Trofeo ¡Eureka!** Avanza hasta entrar en la casa.

Tras abrir la primera puerta date la vuelta para cerrarla y conseguirás el **Trofeo Por si acaso**. Avanza hasta la cocina. Lo más interesante que verás »


1


2





» es una fotografía dentro de uno de los cajones de la estantería. Avanza por la sala y sube al piso superior. A tu derecha verás la **Cinta de vídeo 1** ❷ y una **grabadora** que puedes usar para guardar la partida. Vuelve a bajar y ve a la sala de estar. Junto a la mesa central verás dos fotografías y otra más en una de las butacas. Examina el reproductor de VHS que verás encima de la tele e inserta la cinta que recogiste antes.

Nada más comenzar la cinta date la vuelta sin moverte y mira al suelo para encontrar una **Ganzúa**. Sigue a tus compañeros hasta la cocina y usa la ganzúa para abrir el cajón de la estantería de la derecha para conseguir el **Trofeo Master of unlocking**. Sigue a tus compañeros hasta llegar al sótano para tener una escena con la que acabará la cinta.

Vuelve a la cocina y mira en el interior del cajón de la estantería para encontrar la **Moneda antigua 1** ❸. Vuelve a la sala de estar y examina el tirador de la chimenea para abrir el pasadizo que viste en el vídeo y baja al sótano. Avanza hasta descubrir una celda. Justo a la izquierda verás una **Lista de nombres** que debes leer por ambos lados para conseguir el **Documento 2** y el **Documento 3** ❹. Recoge el **Cortacadenas** que ves a la derecha, úsalo para romper la cadena que te impide de entrar en la celda y acércate a la persona que está tumbada en la cama para descubrir que es tu esposa.

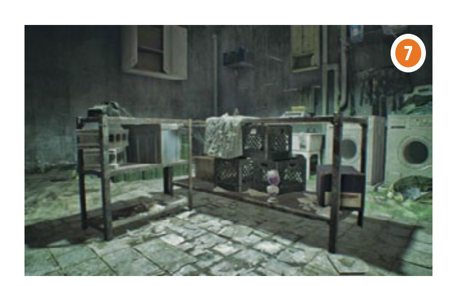
Sigue a esta persona por el sótano hasta llegar a una sala en la que Mia se tumbará en un sofá. Examina la fotografía que verás encima de un carrito, entra en el almacén contiguo y examina al menos la **muñeca** que está en la balda para tener una escena. Vuelve atrás y avanza hasta volver a la primera planta.

Avanza por el pasillo y abre el cajón de la cómoda para encontrar el **Mapa de la casa de invitados**. Avanza y entra en el baño, en uno de los cajones verás un **Medicamento normal** y otro más encima de un armario. Vuelve a bajar al sótano para ver una escena y cuando acabe no te cures, aunque el juego te lo recomiende. Explora un poco la zona y vuelve junto a la persona de la escena anterior. Terminarás teniendo otra pelea, pero esta vez dispones de un hacha para acabar con el atacante.

Cuando acabe el enfrentamiento sonará el teléfono del pasillo y tendrás que cogerlo para escuchar los consejos que te dará una mujer llamada Zoe. Vuelve a la sala del enfrentamiento anterior y recoge el **hacha**. Vuelve al primer pasillo de la casa, usa el cortacadenas para abrir el armario y recoge el **Fusible** de su interior. Vuelve a la sala de estar y coloca el fusible en la caja de fusibles que ves en la pared para administrar energía a la escalera.









Ahora debes ir al ático. De camino verás una escena y cuando subas la primera escalera tendrás que activar el botón que verás en una viga para hacer bajar la escalera que te lleva al ático.

Una vez arriba entra en la sala de la derecha para encontrar un **Medicamento normal**, una **Pistola M19** y **Munición para la pistola**. Vuelve atrás y entra en la sala del fondo. Antes de subir por la escalera examina la zona para encontrar varias cajas de **munición**.

Cuando estés listo sube por la escalera y prepárate para la llegada de un **enemigo**. Baja de la escalera y ve hacia la puerta por la que llegaste para tener espacio de sobra.

No pares de dispararle a la cabeza y de correr si se te echa encima. Cuando finalice el combate da vueltas por el ático para ver una escena que finalizará con la llegada a la casa principal de los Baker. Durante la escena conseguirás el **Trofeo No estás invitado**.

CASA PRINCIPAL

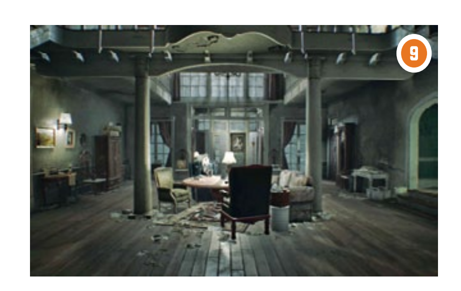
Espera a quedarte solo y mueve el joystick para liberarte de la silla. Acércate a la parte trasera del mueble que está junto a la barra y examina el **Recibo de ferretería** para conseguir el **Documento 4** (5). En el cubo de basura hay una **Hierba**. Entra en la sala de estar junto al comedor y examina el **Periódico: Personas desaparecidas** para conseguir el **Documento 5**. En la cómoda del fondo verás **Munición para la pistola** y una **Hierba** a su izquierda.

Sal al pasillo y ve a la derecha. A la mitad del pasillo aparecerá **Jack** por el fondo. Date la vuelta rápido y escóndete. Si viene hacia ti huye a la escalera del garaje y si va hacia el fondo ve a la mesita en la que se había parado para coger la **Llave de la trampilla**.

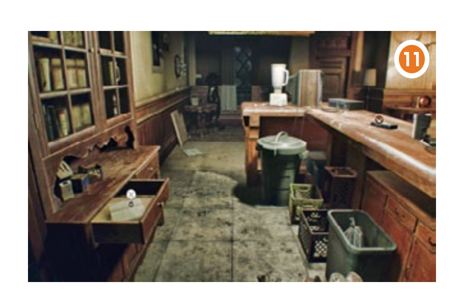
Vuelve a la cocina y entra en la despensa del fondo. Asegúrate de que Jack no está cerca y abre la trampilla para bajar a un túnel. Al avanzar verás a tu izquierda la **Moneda antigua 2** (6) sobre un corta césped.

Al salir del túnel llegarás a la lavandería donde encontrarás varias cosas, incluyendo un **Mapa de la casa principal**, una **Hierba**, un **Fluido químico** y una **Ganzúa** en una caja roja en la estantería. Al abrir la puerta sonará el teléfono: cógelo para hablar con Zoe.

La zona está despejada de momento. Sal de la lavandería y ve al fondo del pasillo. Examina la puerta doble. Vuelve a recorrer el pasillo y habla con el policía de la ventana. Tras la charla, abre el cajón de tu izquierda para conseguir un **Medicamento normal**. Vuelve a la lavandería y justo debajo de la grabadora verás la **Estatuilla Mr. Everywhere 1** (7) que debes destruir con el cuchillo para conseguir el **Trofeo Aquí, allí y en todas partes**. Vuelve al pasillo y ve hasta el otro extremo para encontrar la **Estatuilla Mr. Everywhere 2** (8). »







» **Vuelve al acceso del garaje.** Rompe la primera caja para conseguir **Munición para la pistola** y corta la cinta de la caja junto a la puerta metálica para pulsar el botón que la abre. Al entrar verás una escena. Cuando puedas moverte ve a la derecha para encontrar las **Llaves del coche**. Entra en el coche solo si Jack está lejos e introduce las llaves para arrancar. Atropéllale un par de veces para ver otra escena. Baja del coche, huye un poco y deja que te atrape para ver otra escena. Si dejas que te atrape sin esperar te quitará vida.

Cuando acabe la escena recoge la Pistola G17 del suelo, un **Fluido químico** en el archivador de la derecha y un **Medicamento normal** en la taquilla del fondo. Sube por la escalera de mano y mira a la izquierda para ver **Munición de escopeta**. En el otro lado verás una estantería en la que podrás recoger la **Estatua del buey** tras desengancharla de un marco. Mueve la estantería para volver a la zona anterior.

La zona sigue tranquila. Recorre el pasillo hasta el fondo y coloca la estatua en el hueco de la puerta para abrir el acceso al salón principal. Según entras mira a tu izquierda para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 3** 9 y una **Hierba**. En el armario encontrarás **Pólvora** y en los cajones de más a la derecha la **Moneda antigua 3**. Acércate al teléfono de la derecha para tener otra llamada.

En el otro extremo del salón verás el Periódico: Más de 20 desaparecidos, con el **Documento 6**. Junto a las escaleras de la izquierda verás un **Fluido químico** sobre una silla. Examina el reloj que está cerca del periódico para conseguir el **Péndulo**. Vuelve a la sala de estar para colocarlo en otro reloj y conseguirás la **Cabeza del perro blanco** que debes poner en la puerta principal del salón.

Sube por la escalera del salón principal y avanza por la única puerta posible. En el siguiente pasillo ve a la izquierda y examina los cajones para coger algunos objetos. Sigue por el pasillo hasta una terraza, rompe la caja de madera para encontrar **Munición para la pistola**, la caja de herramientas





que hay detrás contiene **Munición de escopeta**. Entra en la sala de recreo por la puerta más próxima. Aquí debes encontrar la **Nota de Jack** para conseguir el **Documento 7** ⑩, la **Estatuilla Mr. Everywhere 4**, la **Moneda antigua 4**, la **Cinta de vídeo 2** y el **Diario de Jack** para conseguir el **Documento 8** ⑪. En la estantería de la izquierda verás un libro con la **Cabeza del perro azul**. Revisa los cubos de basura y las papeleras para encontrar algunos objetos más.

Examina el reproductor de VHS y reproduce la cinta. Debes realizar estos pasos sin que Marguerite te vea. Avanza al interior de la casa, ve a la izquierda y entra por la puerta para llegar a un pasillo. Espera a que Marguerite salga por la puerta de la derecha y cruza el pasillo. Sal y ve a la derecha. Espera a que la mujer se vaya. Examina la pieza que está en el pedestal del protector y completa el puzle de la sombra.

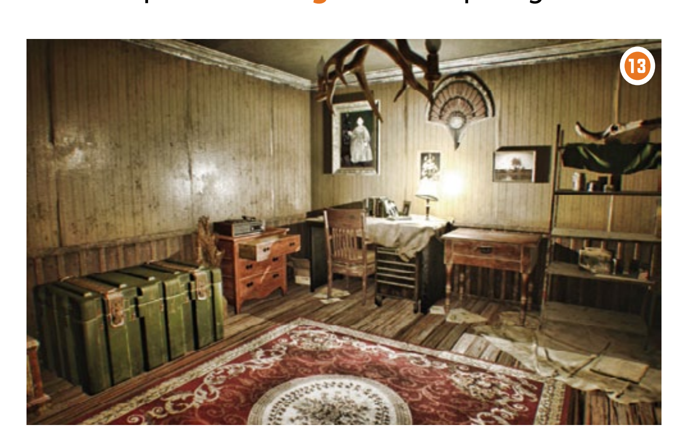
Avanza por el pasadizo. Cuando pases junto a las cajas aparecerá Marguerite por el fondo y tendrás que agacharte tras las cajas para que no te vea. Ve rodeándolas por el lado derecho y cuando la mujer haya pasado entra por el agujero que verás al final. Avanza por el túnel y examina la foto que verás en una caja para terminar la cinta. Tras la siguiente escena conseguirás el **Trofeo No me pillas**.

Abre el mapa y ve al baño. Dentro del retrete encontrarás la **Moneda antigua 5** ⑫, en un cajón **Munición para la pistola** y al vaciar la bañera una **Estatua de madera**. Al intentar salir por la puerta aparecerá Jack y no parará de seguirte. Corre al salón principal, coloca la segunda cabeza de perro y ve hacia el proyector del salón. Examina el pedestal y usa cualquier objeto menos la estatua que acabas de conseguir para desbloquear el **Trofeo Buen intento**. Ahora usa la estatua del baño y completa el puzle para abrir un pasadizo por el que debes seguir. Jack ya no te perseguirá a no ser que vuelvas al salón.

Según sales del pasadizo mira tras el cuadro del suelo, a tu izquierda, para encontrar **Munición de escopeta**. En la sala verás una **Hierba**, **Munición para la pistola**, **Fluido químico**, **Psico-estimulante**s y la **Estatuilla Mr. Everywhere 5** ⑬. Antes de avanzar usa el piso-estimulante para conseguir el **Trofeo Tercer ojo**. En el cuarto de al lado verás la **Moneda antigua 6** ⑭ en el cenicero que está sobre la mesa y algunos objetos más.

Pasa corriendo por la siguiente sala y sal por la puerta del fondo. Ve hasta el fondo del pasillo y, antes de bajar por la escalera, entra en el cuarto de la izquierda para encontrar objetos y en el cajón de la cómoda la **Nota de Travis** que debes leer por ambos lados para conseguir el **Documento 9** y el **Documento 10** ⑮. También hay una **grabadora** para guardar. »





» ÁREA DE PROCESADO

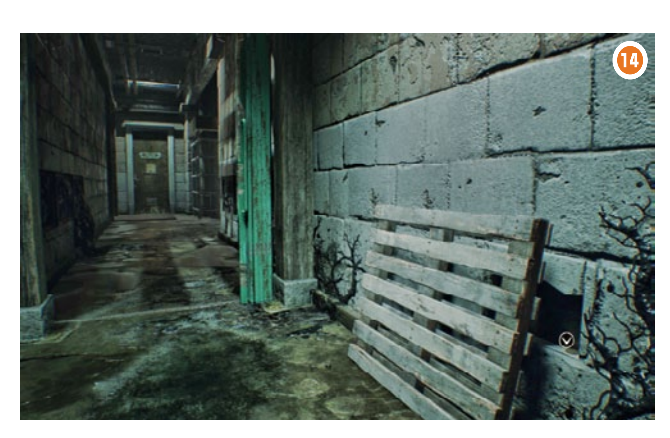
Vuelve atrás y baja la escalera para llegar al área de procesado, una zona **repleta de enemigos** en la que tendrás que andar con mucho cuidado. Nuestra recomendación es completar toda esta zona sin curarte y tras completarla ir a recoger el primer esteroide para curarte.

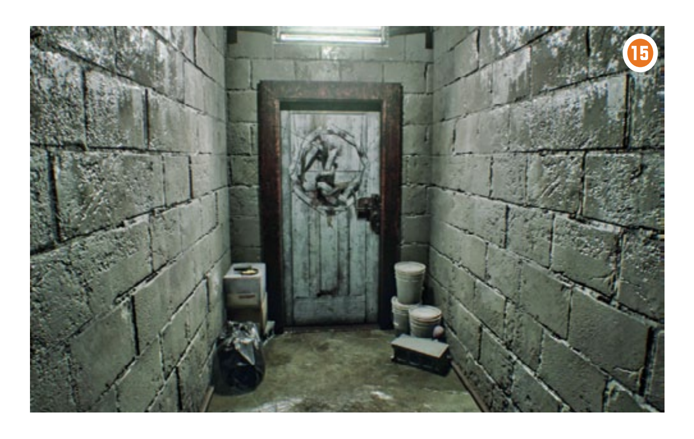
Ve hacia la izquierda y ten cuidado con el enemigo que aparecerá al doblar una esquina. Sigue por el pasillo y abre la verja de color verde y la que verás a tu derecha por si tienes que huir a la sala de guardado. En esta zona también encontrarás **Munición para la pistola**, una **Hierba** el **Mapa del área de procesado**, una **Hierba**, una **Ganzúa**, una **Foto misteriosa** y la **Llave del escorpión**. Examina la foto que acabas de recoger para leer lo que pone por detrás y descártala para hacer hueco en el inventario. Según abriste la verja verde mira abajo a la izquierda para encontrar la **Moneda antigua 7** (14) detrás de un palé. Baja las escaleras del fondo de la zona y según miras a la puerta mira abajo a la derecha para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 6** (15).

Abre el mapa y localiza el cuarto de la abuela en la segunda planta de la mansión y ábrelo usando la **Llave del escorpión**. Aquí encontrarás una Escopeta rota, la **Nota acerca de los relieves** y la **Carta del médico**. Debes leer ambos escritos para conseguir el **Documento 11** y el **Documento 12** (16). Recoge la munición que verás por el cuarto y si quieres puedes abrir uno de los cajones para encontrar una dentadura. Vuelve al salón principal e intercambia las escopetas en la estatua para conseguir la **Escopeta M37**.

Vuelve al área de procesado. Entra en la sala central y acaba con el enemigo que te espera dentro. Encima del lavabo verás la **Nota acerca del incinerador** que debes leer para conseguir el **Documento 13** (17). Recoge el resto de objetos de la zona. Abre el último incinerador y el que tiene una mano ensangrentada en la tapa para que se abra el primer incinerador. De su interior saldrá un enemigo con el que deberías acabar si quieres recoger la **Llave de la sala de disecciones** del incinerador sin problemas.

El siguiente objetivo será llegar a la sala de disecciones, pasando primero por unos baños y por la sala de generadores. En el baño hay dos enemigos y en la sala de generadores tres más, por lo que es recomendable ir a guardar la partida y que intentes pasar corriendo por toda la zona, esquivando a los enemigos y usando la llave para entrar en la sala de disecciones sin sufrir daño y sin gastar munición. En ambas salas hay un par de objetos pero no merece la pena gastar munición o perder vida





por ellos, luego los podrás recoger tranquilamente.

Una vez dentro de la sala de disecciones, abre la taquilla de la derecha para conseguir **Munición de escopeta**. En la estantería central verás la **Cabeza del perro rojo** pero antes de poder cogerla tendrás una escena con Jack. Sigue el pasillo que va hacia la izquierda, recoge los objetos que verás en la estantería y entra en la morgue. Ve hacia la derecha y entra en la sala donde transcurrió la escena anterior para recoger un **Fluido químico**. Asegúrate de que tienes un espacio en tu inventario y cuando estés listo examina la cabeza del perro rojo que verás colgando de un gancho para iniciar el segundo enfrentamiento contra Jack.

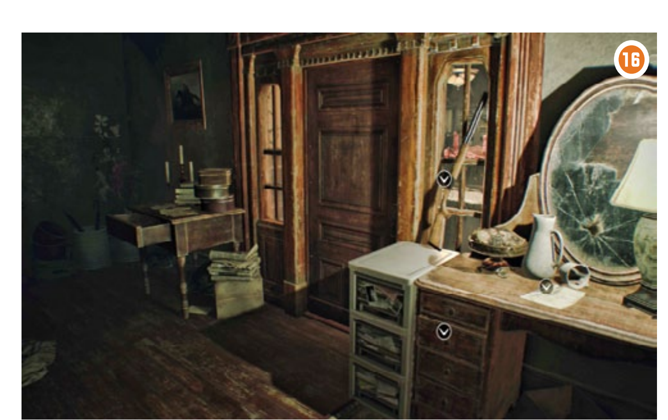
Para derrotar a Jack debes dispararle a la cabeza hasta que sea él mismo quien rompa la verja en la que hay una **Motosierra**. En la zona hay munición y medicinas por si te hiciesen falta pero es recomendable intentar completar el combate sin curarnos. Procura estar siempre lejos del enemigo y en caso de que se acerque demasiado sitúate en línea con alguno de los cadáveres que cuelgan del techo para darle una patada y así aturdir a Jack. Según vayas dañando a Jack verás que cae al suelo y se le abre el pecho: aprovecha ese momento para dispararle para causarle un gran daño.

Cuando Jack haya sufrido bastante daño romperá la verja del fondo y usará unas enormes cuchillas para intentar matarte. Suele atacar tres veces seguidas y también correr hacia tu posición para golpearte con ellas. Antes de derrotar al jefe asegúrate de esquivar al menos uno de los ataques de sus cuchillas agachándote para conseguir el **Trofeo Por los pelos**.

Para completar esta segunda fase del combate debes recoger la motosierra del fondo y atacar sin parar, pero teniendo en cuenta que tendrás que recargar el arma al poco de usarla. Tiene munición infinita por lo que no debes preocuparte. Si coordinas bien tus ataques podrás bloquear los ataques de Jack e incluso dañarle hasta matarle.

Usa la motosierra para abrir la puerta de salida. Recoge los objetos que hayan quedado pendientes y vuelve a la sala a la que llegaste tras cruzar el pasadizo del puzle de la sombra del águila. Acércate a la chimenea y examina una piedra que sobresale para encontrar unos **Esteroides** que no solo te curarán toda la vida, sino que aumentarán tu salud máxima.

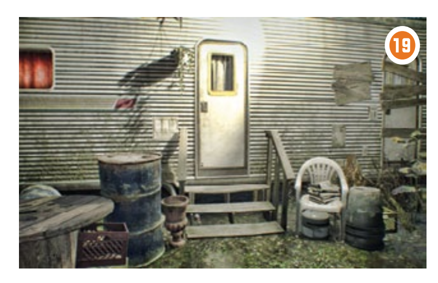
Finalmente vuelve al salón principal y coloca la cabeza de perro en la puerta para poder salir al patio. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo No vas a escapar**. »





»







PATIO

Al salir al patio mira dentro del pequeño jarrón que hay a tu derecha para encontrar una **Ganzúa**. Baja la escalera y ve a la derecha para encontrar la **Moneda antigua 8** (18) en una maceta y al otro lado del porche una **Hierba** y **Pólvora.** Baja por la escalera más próxima y mira bajo el porche para ver una chapa metálica que puedes quitar para dejar al descubierto un túnel en el que encontrarás un **Kit de reparación**.

Ve hacia la caravana que ves en el patio y destruye la **Estatuilla Mr. Everywhere 7** (19). En la caravana encontrarás una **Pistola rota** que puedes reparar para conseguir la **Pistola M19**, un **baúl**, una **grabadora** para guardar la partida, el escrito **Notas de la investigación de Zoe** que debes leer para conseguir el **Documento 14** y la **Moneda antigua 9** (20). También verás varias jaulas que puedes abrir con las monedas. De momento abre la que tiene un **Estabilizador** para aumentar la velocidad con la que recargas las armas. Cuando vayas a salir de la caravana, Zoe llamará al teléfono de la caravana.

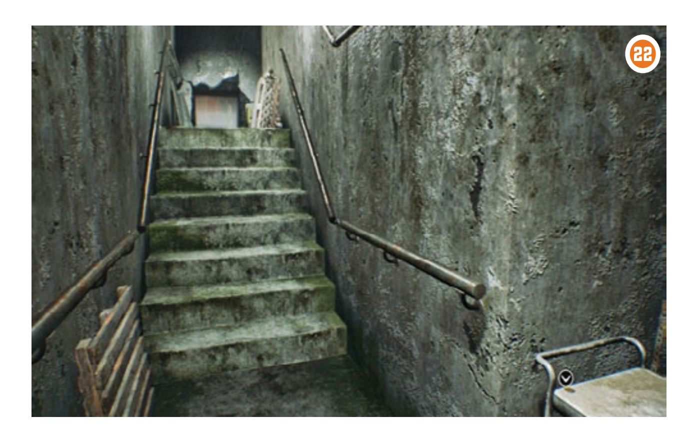
Sal de la caravana y ve hacia la derecha para encontrar unos **Suplementos** encima de unos bidones, en la parte de atrás de la caravana encontrarás **Munición de escopeta**. Sigue el camino que te lleva hasta la casa vieja. Antes de entrar en ella rompe las cajas que ves en el porche para conseguir algunos objetos.

CASA VIEJA

Nada más entrar en la casa verás a varios insectos. Equípate el cuchillo y acaba con cualquiera de ellos para conseguir el **Trofeo Esto es personal**. Aprovecha para acabar con dos insectos o más de un solo disparo de escopeta para conseguir el **Trofeo Menos es más**. Afina tu puntería con el cuchillo porque es muy recomendable usarlo para acabar con todos los insectos que vayas viendo y ahorrar munición.

Ve hacia la izquierda y antes de pasar por la puerta mira abajo a la izquierda para encontrar munición de la **Magnum .44**. En la siguiente sala verás una colmena y debes pasar corriendo por el lado derecho y salir por la puerta del fondo sin que te ha-





gan daño. En el siguiente pasillo ve hacia la izquierda y en la cómoda que hay junto a la siguiente puerta verás el **Mapa de la casa vieja** y debajo **Munición del lanzallamas**. Entra en la galería y ve a la cabaña del exterior. Aquí encontrarás una **Mochila** con la que aumentarás el tamaño de tu inventario y conseguirás el **Trofeo Bolsillos extra**. En una balda que verás a la izquierda verás la **Estatuilla Mr. Everywhere 8** (21). Guarda la partida antes de avanzar.

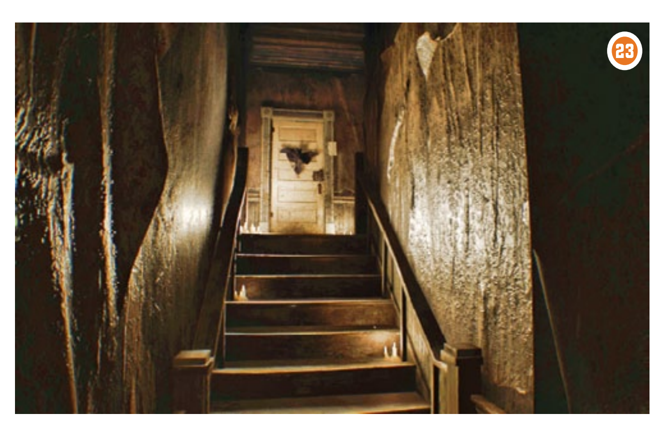
Vuelve atrás y recoge el Mango del lanzallamas del interior de un cubo de basura, en los de más al fondo encontrarás algunos objetos más. Debes ir al comedor pero al pasar por el pasillo de la galería aparecerán tres insectos por las ventanas por lo que debes tener mucho cuidado. Registra el comedor para encontrar algunos objetos y usa el cuchillo para acabar con todos los insectos que verás en una taquilla para conseguir el **Trofeo Exterminador**.

Al salir del comedor verás un insecto a tu izquierda y algo de **Pólvora**. Si vas hacia la derecha encontrarás una caja con una **Ganzúa** y unos **Psico-estimulantes**. Cruza el puente central corriendo y acaba con los insectos de la izquierda antes de llegar a la bomba de agua. Encontrarás una **Hierba** y la **Boquilla del lanzallamas**. Combínala con la otra pieza para obtener el **Lanzallamas**. Usa este arma en ráfagas cortas para no desperdiciar munición.

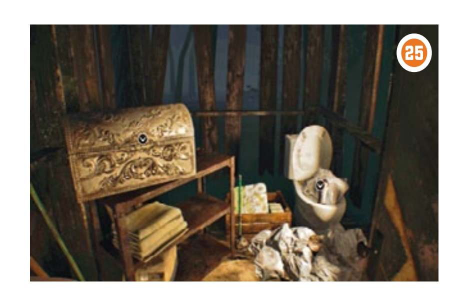
Vuelve al comedor sin destruir la colmena de la pasarela. Quema el enjambre junto a la puerta y nada más abrirla prepárate para quemar una colmena en la chimenea. Entra por la chimenea y mira detrás del palé de tu izquierda para encontrar la **Estatuilla Mr. Everywhere 9**. Al bajar la escalera mira a tu izquierda para encontrar la **Moneda antigua 10** (22). Entra en la sala del fondo para ver una escena y coge la **Estatua de piedra** que verás sobre la mesa.

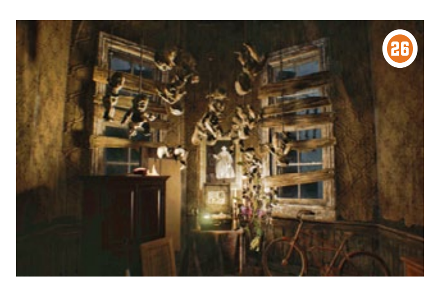
Vuelve atrás y sal de la chimenea. Ve hacia la puerta que lleva a la entrada de la casa para ver una escena con Marguerite. Ahora, la mujer patrulla la zona desde la galería al comedor. Debes volver a la sala del proyector y completar el puzle, pero antes ve a guardar la partida y ataca a Marguerite un par de veces para hacerla huir. Obtendrás el **Trofeo Quema de brujas**. Carga la partida anterior y soluciona el puzle del proyector para abrir un pasadizo por el que llegar al otro lado de la casa.

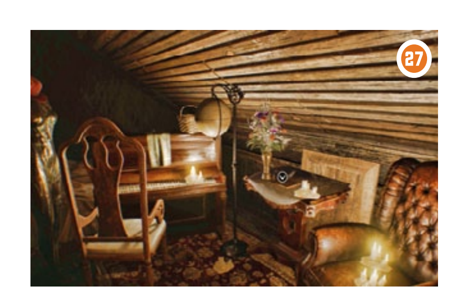
Según sales del pasadizo mira a la derecha para ver una **Hierba** en un cubo de basura. Sube por la escalera y examina el **Aviso de Marguerite**, en el marco de la puerta, para conseguir el **Documento 15** (23). En la cómoda de la izquierda hay un **Fluido químico**. Ve al fondo y entra en el túnel. Verás un par de objetos y la **Estatuilla Mr. Everywhere 10** (24) en una pequeña estantería a la izquierda. Recoge la **Manivela** del fondo y sal del túnel. »











» **Al salir verás una maquina en la que debes usar** la manivela para hacer subir un puente que unirá las dos zonas de la casa. Ahora debes volver a la zona de la bomba de agua y usar la manivela para levantar otro puente, teniendo en cuenta que Marguerite patrulla la casa. La zona de la bomba de agua está plagada de insectos por lo que deberás ir con mucho cuidado. Cuando consigas levantar el puente crúzalo y explora la zona para encontrar un **Medicamento normal**, **Llave del cuervo**, **Munición de lanzallamas** y la **Moneda antigua 11** (25) encima del retrete.

Antes de avanzar sería recomendable guardar la partida. Cuando estés listo recarga tu escopeta y ve hacia la puerta que requiere la llave del cuervo para ver una escena. En este punto comenzará el primer **enfrentamiento contra Marguerite** y debes dispararle a la cabeza. Cuando la mujer se tambalee recarga y esquiva a los insectos que aparecerán mientras esperas a que se levante de nuevo.

Repite la misma acción un par de veces hasta que ella caiga en el agujero en el que estás y sube por la escalerilla rápidamente.

Cruza la puerta por la que ibas a entrar antes del enfrentamiento. Abre la caja que tienes justo enfrente y lee la **Documentación del suero** para conseguir el **Documento 16** (26). Al poco de avanzar recibirás otra llamada de Zoe, cuando acabe sube la escalera y entra en la primera sala para encontrar una **Hierba** en la cómoda y lee el **Cuaderno de Marguerite** para conseguir el **Documento 17** (27).

Sigue por el pasillo y cuando llegues a una puerta que está cerrada mira a tu derecha para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 11** y en los cajones de más al fondo la **Moneda antigua 12** (28). Examina la balanza para llegar a la conclusión de que te hace falta una lámpara y vuelve donde acabas de luchar contra Marguerite para ver una escena. Baja la escalerilla y sigue el camino hasta salir al exterior.

Según sales ve a la derecha y coge la **Foto misteriosa** que verás cerca de las escaleras. Examínala para conseguir la pista y descártala. Ve a la izquierda para encontrar un **Fluido químico fuerte** y abre la verja para crear un atajo hasta la caravana. Antes de seguir avanzando, ve a guardar la partida porque se avecina el **segundo enfrentamiento contra Marguerite**. Puedes usar las monedas que tienes para comprar la **Magnum .44**. Aunque solo tiene una bala, podrás recoger la **Munición de 44 MAG** que ha aparecido en el retrete gracias a la foto anterior. Lo más recomendable es no comprar el arma y guardar las monedas para comprar el estimulante tras el combate con Marguerite en caso de que salgamos muy dañados o incluso ahora si apenas tenemos vida.

Abre el mapa y ve a la sala de trofeos que está en la primera planta de la casa principal. Aquí, abre el cuarto de provisiones con la llave del cuervo para ver un par de objetos y el poderoso **Lanzagranadas**.

Prepara tu equipo y vuelve al invernadero. Sube por la escalera y al entrar ve hacia la derecha para encontrar varios objetos. Si estás listo, salta por el hueco que ves en el suelo para llegar a la zona donde lucharás contra el jefe.

De momento puedes explorar la zona con tranquilidad siempre y cuando no subas por la escalera del pasillo. Asegúrate de romper las cajas y acabar con los insectos que bloquean una puerta y un armario. Al subir por la escalera avanza con cuidado y échate atrás cuando veas aparecer el jefe para que no te atrape, desde este momento se habrá iniciado el segundo combate contra Marguerite.

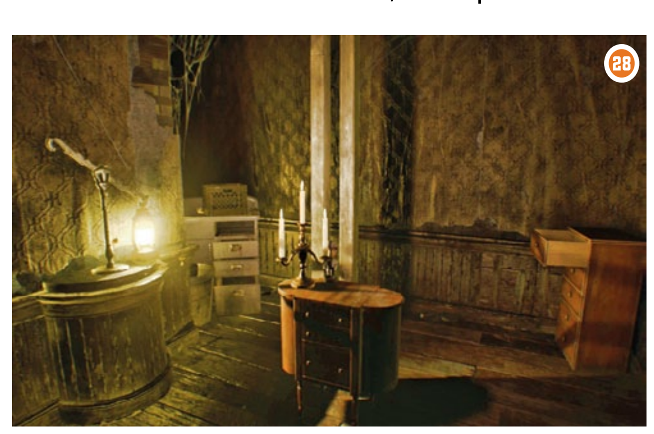
La clave para derrotar a Marguerite es dispararle a la especie de colmena que tiene en la entrepierna. Durante el combate verás que el jefe desaparece y va a alguna zona a poner una colmena de insectos, si no le disparas antes de que termine de crearla aparecerán varios insectos. Marguerite es bastante rápida y además puede saltar y trepar por las paredes, no dudes en dispararle cuando este subida a alguna pared para hacerla caer para conseguir el **Trofeo Aterrizaje forzoso** y aprovecha antes de que se levante para acribillarle la colmena. Ten en cuenta que por la zona verás munición y objetos de todo tipo para reabastecerte.

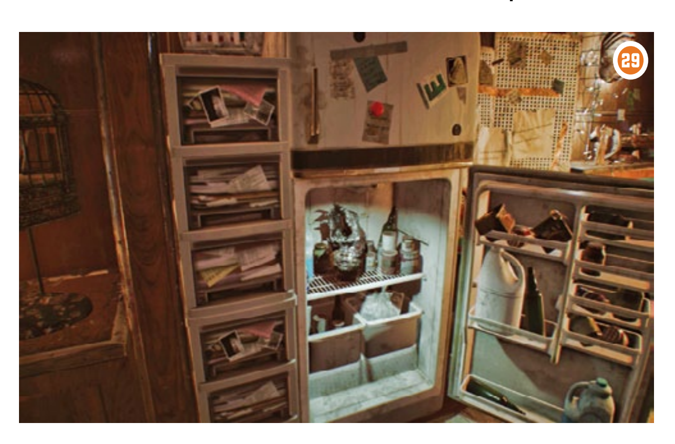
Cuando derrotes al jefe recoge la Lámpara de entre sus restos y revisa la zona con tranquilidad para recoger los objetos que hayan sobrado. El siguiente paso será colocar la lámpara en su lugar correspondiente y entrar por la puerta. Avanza por la zona hasta que llegues a un cuarto y examina la pared que hay tras la cama para encontrar un pasadizo. En este pasadizo podrás por fin localizar el **brazo** que buscabas.

Ahora debes salir de la zona lo más rápido que puedas porque en el camino de vuelta aparecerán algunos enemigos. Si pasas rápido no sufrirás daño y de paso ahorrarás munición. En el camino de vuelta tendrás que coger el teléfono para hablar con Zoe. Al salir de la casa vieja recibirás el **Trofeo Secretos en la oscuridad**.

Ve a la caravana para recibir otra llamada más. Abre la nevera y examina la **Nota en la cabeza del policía** para conseguir el **Documento 18** (29) y guarda la partida antes de salir de la caravana.

Si tienes poca vida no dudes en gastar las monedas para comprar unos esteroides si es que no lo compraste antes del segundo enfrentamiento contra Marguerite. Ten en cuenta que en la siguiente sección podrás conseguir uno gratis, por lo que quizás te convenga intentar completar este tramo de la historia sin tener que curarte.»





» **ÁREA DE PRUEBAS**

Ahora nos toca volver a la sala de disecciones en el sótano de la casa. Solo aparecerá un enemigo, justo antes de llegar a la morgue. Cuando llegues a la sala de disecciones examina el cuello del cadáver para conseguir la **Llave de la serpiente**.

Sal de la sala de disecciones y ve hacia la derecha. No pares de correr y baja la escalera del fondo para llegar a una puerta que puedes abrir usando la nueva llave y vuelve al salón principal.

Desde este punto debes tener mucho cuidado cuando pases por el salón principal, porque suelen aparecer de forma aleatoria dos enemigos. Antes de avanzar, sube a la primera planta y ve al trastero, aquí encontrarás una **Mochila** que aumentará el espacio de tu inventario.

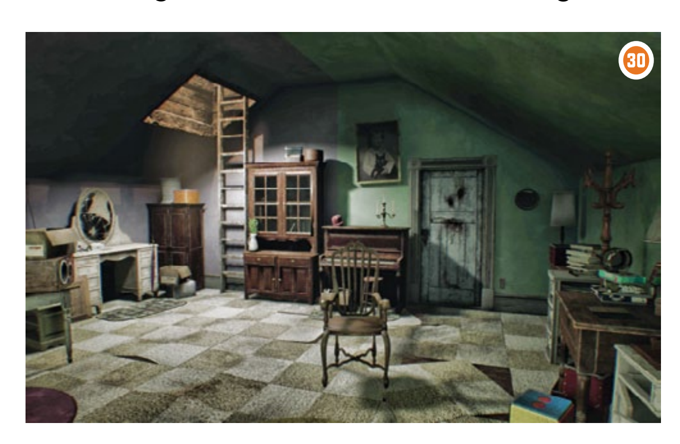
Ahora ve al cuarto de los niños y usa la nueva llave para abrirlo. Según entras ve hacia la izquierda y examina el **Diario de Lucas** para conseguir el **Documento 19**, en el otro lado verás un tocador en el que encontrarás la **Página arrancada del diario** que debes examinar para conseguir el **Documento 20** (30). Registra el cuarto para encontrar algunos objetos, incluyendo unos **Suplementos**. Pulsa el botón que verás en la lámpara que está sobre una mesa para hacer bajar una escalera que te lleva al ático. Nada más subir, abre el armario que tienes enfrente para encontrar la **Cinta de vídeo 3** de su interior y date la vuelta para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 12** (31). Completa el puzle del proyector que ves al fondo para conseguir la **Tarjeta llave (azul)**.

Antes de avanzar en la historia ve a la sala de recreo y reproduce la nueva cinta en el reproductor de VHS, está cinta tendrás que completarla en menos de cinco minutos para conseguir un trofeo.

Examina la estatua para conseguir una Vela. Ve a la sala del fondo. Cuando acabe la escena ve a la cocina para encender la vela en los fogones y úsala para quemar una cuerda que te impide abrir la puerta del fondo.

En el siguiente pasillo verás un Globo en el suelo. Úsalo en el tubo de aire de la zona central para conseguir una **Pluma**. Ve al baño y tira de la cisterna para conseguir un **Telescopio sucio**. Sitúate en la zona del agua, antes de la tarta, y examínalo para que se limpie. Úsalo para mirar a las pantallas de televisión y así verás el **código** para abrir la cerradura en la zona de la tarta y recoger el **Muñeco de paja**.

Prende fuego al muñeco para conseguir un Dedo falso, colócaselo a la estatua en la mano y coloca la pluma. Vuelve a la sala de la tarta y examina el barril para conseguir la **Llave en espiral** que debes colocar en el pecho a la estatua para acti-


30


31

varla. La palabra que te escribirá en el brazo será la que uses abrir la sala del fondo y recoger la **Válvula** que cuelga de la pared. Usa la válvula en la tubería junto a la tarta para cortar el suministro de agua y coloca la vela encendida en la tarta. Si lo hiciste en menos de cinco minutos conseguirás el **Trofeo Sorpresa**. Solo queda examinar la válvula para ver la escena con la que terminará esta cinta.

Abre el mapa y ve al cuarto principal. Encontrarás objetos de todo tipo. Debes examinar la **Nota del reloj** que verás en la mesita de noche para conseguir el **Documento 21** (32). Vuelve al trastero y nada más entrar ve hacia la izquierda para encontrar otra **Foto misteriosa**, examínala para conseguir la pista y descártala. Examina el reloj de la mesita de noche junto a la cama y coloca las agujas a las 22:15 para que se abra un pasadizo. Avanza por él hasta una zona en la que encontrarás algunos objetos y la **Tarjeta llave (roja)**.

Vuelve al salón principal para recibir otra llamada. Al salir al patio debes tener cuidado porque aparecerán dos enemigos. Ve a la caravana para guardar la partida y aprovecha para comprar los objetos que piden monedas, si es que aún no lo hiciste. Sal de la caravana y ve hacia la derecha para abrir la puerta que te lleva al área de pruebas usando las tarjetas de colores.

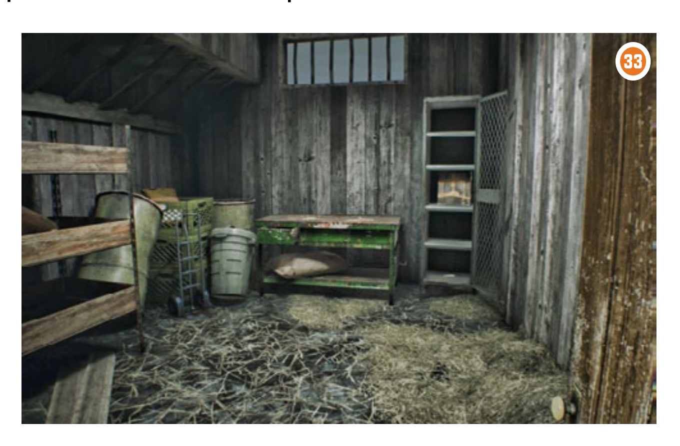
Al entrar en el edificio debes examinar la televisión que ves en el centro de la sala para tener una escena. Cuando termine, se abrirá un camino por el que debes avanzar. En esta zona no hay enemigos pero sí algunos cables trampa que harán detonar explosivos si los tocas, así que avanza con cuidado.

En la segunda sala verás la cabeza de un maniquí sobre una jaula metálica que puedes examinar para dejar al descubierto un **Kit de reparación**. Según avances bajarás por unas escaleras en las que verás una caja que no debes destruir porque contiene un explosivo.

Tras bajar las escaleras tendrás que destruir dos trampas antes de entrar en la siguiente sala. Examina el panel del fondo para ver una escena y luego introduce cualquier número en el panel. Apártate para que no te mate la trampa y avanza por el pasadizo que se abrirá.

Entra en la sala de la derecha, rompe solo la primera caja y recoge el resto de objetos. Rompe la caja del pasillo para conseguir más **munición** y antes de llegar al cruce, asegúrate de agacharte para no activar la trampa explosiva y date la vuelta porque un enemigo aparecerá por donde tú llegaste. Abre la puerta del fondo del pasillo, haz explotar todas las bombas para poder entrar sin miedo y recoge la **Moneda antigua 13** (33) que hay dentro de un cajón y los **Esteroides** en la taquilla de la derecha. »


32


33

» **Vuelve atrás y prepárate para correr.** En el granero hay varios enemigos esperando a que entres para aparecer. Si quieres, puedes pasar corriendo y subir por las escaleras del fondo sin más, o intentar recoger algunos objetos que hay por el suelo. Cuando subas por la escalera entra en el cuarto del fondo para encontrar un par de objetos, un **baúl** y una **grabadora** en la que sería recomendable guardar la partida.

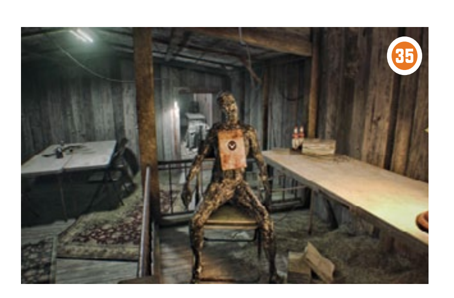
Sal de la sala y según llegues a la parte central mira a la derecha para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 13** ㉞ sobre un poste de madera. Registra el resto de la zona para recoger algunos objetos y cuando estés listo salta a la siguiente zona. Sube la escalera y recoge la **Batería** que verás sobre un bidón. Recoge el resto de objetos, sin romper la caja que está junto a la hierba, y coloca la batería en la máquina que está abajo para tener una escena.

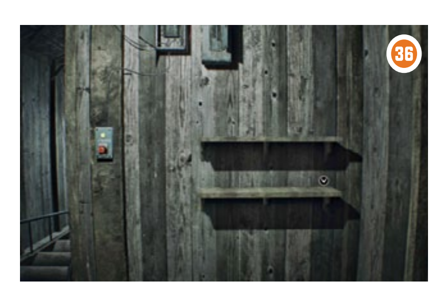
Prepárate para la llegada de un nuevo enemigo que tiene la habilidad de lanzar un vómito en línea recta hacia tu posición e incluso en abanico. Tampoco dispares muy cerca o su sangre te dañará. Aunque no lo parezca, es bastante resistente pero un par de disparos en la cabeza harán que quede aturdido y puedas derrotarle con facilidad. Cuando veas que cae al suelo y se retuerce no te acerques porque explotará y te hará daño.

Cuando acabes con el enemigo sube en el ascensor y avanza hasta una sala. Aquí verás un objeto en la estantería y la **Nota en cuerpo chamuscado** que debes examinar para conseguir el **Documento 22** ㉟. Examina la balda del siguiente pasillo para encontrar la **Moneda antigua 14** ㊱ y pulsar el botón que hace bajar una escalera que te llevará a la sala del panel con código.

Examina el panel e introduce el código que aparece en la nota que acabas de recoger. Vacía todo tu inventario en el baúl. Esta debería ser la primera vez que lo abres. La zona en la que entras es la misma del último vídeo, pero esta vez debes ir directamente a por la válvula en la habitación del fondo para realizar los últimos pasos sin quitar la válvula del barril. Al hacerlo así, el enemigo dejará caer una **dinamita** que debes recoger y lanzar a través del agujero que verás a la izquierda para no morir. En la siguiente sala examina la televisión para ver una escena. Recoge la **Cabeza de serie-D** en el maletín y el **Mapa del área de pruebas** del tablón. Guarda la partida y de momento no abras el baúl.

Aunque este no es un punto de no retorno, sí es el momento perfecto para volver atrás y recoger los coleccionables o rellenar tus bolsillos con todo lo que haya quedado pendiente, las jaulas de la caravana estarán disponibles más adelante. Cuando estés preparado vuelve al baúl, ábrelo por segunda vez y asegúrate de que recoges el Brazo de serie-D, la manivela y el equipo que quieras. Pasa por la puerta que ves junto al baúl, date la vuelta y mira en el marco superior para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 14** ㊲.









EMBARCADERO

Recoge la **munición** que ves por la zona y usa la manivela para levantar un puente. Ve hacia el cobertizo que verás al fondo a la derecha para encontrar algunos objetos y la **Estatuilla Mr. Everywhere 15** (38) bajo una red de pesca. Vuelve atrás y usa la manivela para levantar el puente que te llevará hasta el embarcadero. Al volver atrás aparecerán algunos enemigos en la zona, por lo que no debes parar de correr hasta entrar en el embarcadero, teniendo en cuenta que también aparecerán dos más según recorras el último tramo.

Una vez que entres en el edificio habrás llegado al primer **punto de no retorno**. Si dejaste algo sin recoger en las anteriores zonas es el momento de ir a por ello, de nuevo te recordamos que las jaulas de la caravana estarán disponibles más adelante. Cuando estés listo, recoge todo lo que veas en la zona, salva y entra por la puerta que verás en el piso de arriba. Aquí tendrás que hablar Mia y luego con Zoe dos veces para tener una escena con la que comenzará el combate contra el siguiente jefe.

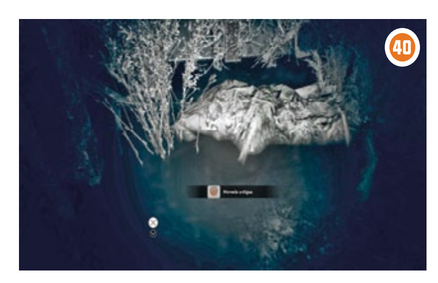
La clave para derrotar al jefe es destruir todos los ojos que tiene alrededor de su cuerpo. La zona se divide en dos plantas y en ambas encontrarás algunos objetos. No dudes en cambiar de planta todas las veces que sea necesario, no solo para esquivar al enemigo sino para buscar el ángulo perfecto para destruirle los ojos que le vayan quedando. Ten en cuenta que si estás en la planta inferior es posible que el jefe intente golpearle con el brazo o incluso colgarse del techo para lanzarte un chorro de vomito hacia tu posición.

Cuando le hayas destruido todos los ojos caerá a la planta inferior y se sumergirá en las profundidades del pantano segundos antes de que te atrape. Aprovecha esos segundos para recargar tus armas. Tras un zarandeo comenzará la segunda fase del combate. Antes de empezar a disparar, espera a que levante uno de sus brazos con la intención de atacarte y corre lateralmente hacia ese lado para esquivar el ataque. Cuando haya atacado será el momento de darle caña hasta que vuelva a levantar el brazo. Repite esta misma operación un par de veces hasta derrotarle.

Cuando consigas derrotar al jefe ve hacia la puerta para disfrutar de una escena más y prepárate para pulsar ✖ cuando te lo indiquen.

Una vez fuera tendrás que tomar una decisión y cada una de ellas te llevará a un final diferente. Puedes tomar la que quieras, pero en la siguiente partida recuerda elegir la otra para conseguir los trofeos correspondientes a los finales. El resto del juego no varía según la decisión que tomemos. »







BARCO VARADO

Cuando tomes el control del personaje conseguirás el **Trofeo No mires atrás**. Avanza hasta entrar en un conducto tras una escena en la que aparecen unos operarios. Avanza hasta el primer cruce y ve hacia la derecha para encontrar la **Moneda antigua 15** (39).

Sigue el camino hasta tener una escena en una escalera fuera del barco. Sigue el camino por el siguiente pasillo, sube una larga escalera de mano y, tras caer a una zona con agua, mira hacia el suelo, en el lado izquierdo, para encontrar la **Moneda antigua 16** (40). Sube la escalera de mano y en la siguiente escalera tendrás otra escena. Prepárate, porque viene algo complicado.

En esta zona debes tener mucho cuidado porque hay dos enemigos patrullando y no tienes armas. Abre el mapa y dirígete lo más rápido que puedas a la sala que está en la esquina inferior izquierda. Aquí encontrarás una grabadora para guardar la partida. Abre un cajón del escritorio para encontrar la **Pistola MPM**.

Sal de la sala, recorre el pasillo y entra por la segunda puerta que verás para llegar a los dormitorios. Sobre una cama verás la **Carta de Jim** y al leerla conseguirás el **Documento 23** (41), bajo otra cama verás **Munición para la pistola**. En la sala contigua verás un par de objetos y el **Testamento de Giovanni** que debes leer para conseguir el **Documento 24** (42).

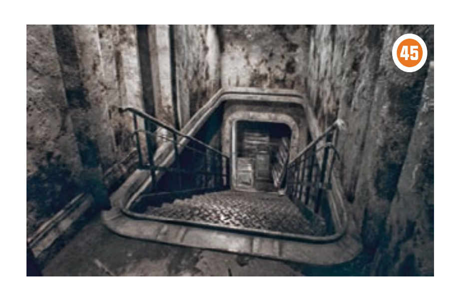
Ve a la sala central y quita el fusible que verás en un cajetín que está en la pared de más al sur. Cuando lo tengas úsalo para abrir la puerta de arriba a la izquierda del mapa. Sube hasta la tercera planta y avanza hasta una sala en la que tendrás una conversación. Cuando finalice, recoge la **Cinta de vídeo 4** (43) e introdúcela en el reproductor, al hacerlo conseguirás el **Trofeo Cinéfilo**.

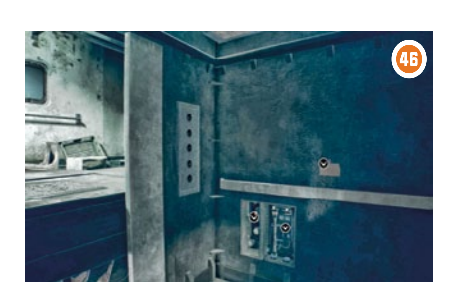
Lo primero que tienes que hacer en esta cinta es ir hacia la izquierda y leer el listado de Órdenes para conseguir el **Documento 25** (44) y de paso coge la **Munición de ametralladora**. Sal del camarote y ve hasta la cocina, al llegar aquí tendrás que examinar la viscosidad que hay en el centro.











Ahora debes ir al ascensor para ver a Eveline. Espera a que el ascensor esté operativo y llámalo, mucho cuidado al entrar porque aparecerá un enemigo con el que tendrás que acabar antes de bajar al sótano dos.

En esta zona encontrarás munición y objetos de todo tipo. Ve a la sala de más al fondo para conseguir unos **Corrosivos** con los que romper la cerradura de la puerta por la que debes avanzar.

Ahora tendrás que volver al ascensor y subir a la tercera planta. Durante el recorrido verás cerraduras en las que usar los corrosivos para conseguir algunos objetos. El camino de vuelta estará plagado de enemigos y es recomendable acabar con ellos para no correr riesgo. Los únicos que podrás esquivar con facilidad son los dos primeros. El ascensor quedará atascado en la segunda planta y tendrás que ir a tu camarote para comprobar que Alan no está. Vuelve al pasillo, rodea la planta y sigue el único camino posible hasta completar la cinta.

Guarda la partida y sal de la sala. Entra en el ascensor y sube la escalera de mano para llegar hasta la cuarta planta. Examina el único ordenador que está operativo y cambia de cámara hasta encontrar a Ethan.

Ahora ve al camarote del capitán para encontrar el **Mapa del barco** y la **Llave de cruceta**. Dirígete a la escalera que está al otro lado de la planta para encontrar una **Bomba de control remoto** y la **Estatuilla Mr. Everywhere 16** (45). Abre la puerta del ascensor, salta a su interior y abre la trampilla para poder bajar otra planta.

En el interior del ascensor verás la Nota del mecánico y debes leerla para conseguir el **Documento 26** (46). Sal del ascensor y recoge el **Cuchillo de supervivencia** que verás clavado en un banco.

En esta planta hay dos enemigos patrullando, aprovecha este momento del juego para equiparte la bomba que acabas de conseguir y deja que alguno de los enemigos te atrape.

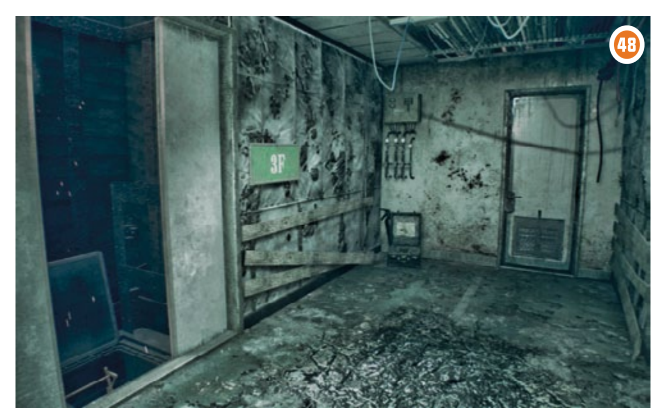
Si el enemigo consigue tirarte al suelo podrás usar la bomba para escapar y si el enemigo muere conseguirás el **Trofeo Albóndigas de la casa**.

En el camarote de invitados de esta planta encontrarás varios objetos y una **grabadora** por si quieres guardar la partida. Vuelve al pasillo y pasa por la puerta de más arriba a la derecha, en esta zona encontrarás la **Estatuilla Mr. Everywhere 17** (47) y varios objetos más.

En las zonas del centro de la planta encontrarás algunos objetos, pero es al salón donde tendrás que ir para colocar los cuadros de ambas salas en la misma posición que los que están en el otro lado para que se abra la caja fuerte que contiene tres **Corrosivos**.

Ahora debes usar uno de los corrosivos que acabas de conseguir en la cerradura del camarote de esta planta para encontrar en su interior algunas **Bombas de control remoto** y la **Llave de la taquilla**. »



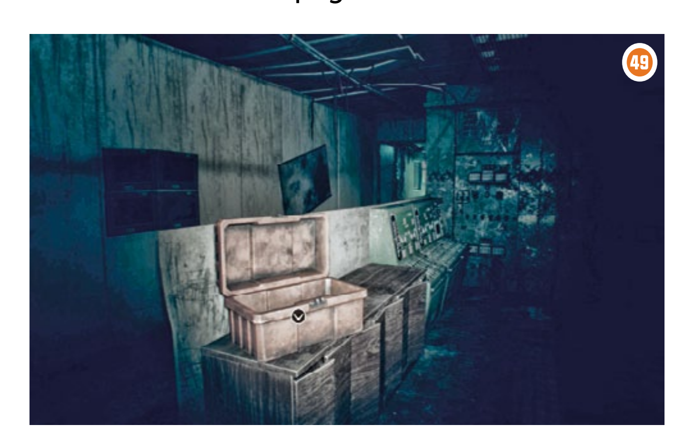


» **La sala de recreo de la primera planta** también puedes abrirla usando uno de los corrosivos. En su interior encontrarás objetos de todo tipo incluyendo una **Ganzúa** y una **Mochila**. Quita el **fusible** de la puerta del fondo de la planta. Ve hasta el ascensor y escala por las cajas para entrar en él e instalar el fusible en el ascensor.

Vuelve a subir a la cuarta planta y entra en el camarote del capitán. Usa la llave para abrir la taquilla y recoge la **Ametralladora P19** y una **Bomba de control remoto.** Vuelve a la tercera planta, el maletín que está junto a la puerta por la que debes avanzar tiene pegado el **Documento secreto destrozado** y debes leerlo para conseguir el **Documento 27** 48. En la sala de control verás una caja de color rojo que debes abrir usando la ganzúa para encontrar la **Moneda antigua 17** 49.

Sigue por el pasillo del fondo hasta la enfermería. Coloca varias bombas en la zona central. Nada más acercarte al equipo médico aparecerá un enemigo desde la zona de las duchas. Ve al pasillo del fondo y cuando veas que se acerca a las bombas hazlas explotar para eliminarle. Recoge los objetos que veas y el **Cable de alimentación** del equipo médico. Vuelve al ascensor e instala el cable para reparar el ascensor por completo y baja al sótano dos.

En esta planta es recomendable acabar con todos los enemigos que irán apareciendo y así podrás explorar con tranquilidad cada una de las salas para reabastecerte de munición y bombas. Al bajar la escalera en el último pasillo verás una caja que puedes abrir usando un corrosivo, en su interior encontrarás la **Moneda antigua 18** 50 y al recogerla conseguirás el **Trofeo Confía en el pelícano**. En la bodega del fondo verás otra caja que puedes abrir para encontrar un par de **Bombas de control remoto**.





Este es el punto de no retorno del barco. Antes de entrar por la puerta del pasillo, asegúrate de que tienes todos los coleccionables y objetos. Al entrar por la puerta solo debes ir hasta la zona central para tener una escena.

Cuando tengas de nuevo el control de Ethan avanza por el único camino posible hasta salir del barco. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Como pez en el pantano**.

PANTANO

Avanza por la zona hasta subir por una escalerilla que te lleva hasta el interior de un cobertizo. Examina la **foto** que ves en una estantería, recoge los objetos que veas por la zona y activa la radio que ves a la izquierda para escuchar una conversación.

En la siguiente sala verás el Lanzagranadas, varios objetos, las jaulas de la caravana, un baúl que podrás abrir por tercera y última vez si es que quieres conseguir el trofeo correspondiente y una **grabadora** en la que guardar la partida antes de salir. Asegúrate de que llevas al menos la escopeta y la ametralladora.

Al salir del cobertizo mira a la derecha para encontrar **Munición de lanzallamas**, rodea el cobertizo para encontrar **Munición para la Magnum .44** y también la **Estatuilla Mr. Everywhere 18** 51.

Recoge el resto de objetos que verás por la zona según avances y cuando hayas esquivado a los enemigos que rodean la torre pulsa el botón para poder entrar en el ascensor y bajar a la mina de sal.

MINA DE SAL

Al poco de avanzar por la primera zona aparecerá un enemigo. En la siguiente zona hay varias bombas trampa y también aparecerán dos enemigos por el túnel del fondo.

Avanza por ese túnel hasta llegar a un cruce y examina los dos caminos de la izquierda antes de ir hacia la derecha.

Sigue por el camino principal hasta encontrar una vagoneta y, antes de empujarla, date la vuelta para acabar con algunos enemigos que habrán aparecido detrás. Al empujar la vagoneta se despejará un camino que te lleva hasta una zona con una estructura metálica.

Pasa por debajo de la pasarela y ve hasta el fondo del lado izquierdo para encontrar una caja de madera. Sin moverte mira hacia arriba para ver la **Estatuilla Mr. Everywhere 19** 52 junto a unos bidones.

Vuelve atrás y antes de subir por la escalera agáchate para no activar el cable trampa, la siguiente caja de madera contiene otro explosivo. Termina de cruzar la pasarela y entra por la puerta para llegar a una especie de laboratorio. »





» **Aquí verás un par de objetos, incluyendo** unos **Esteroides** entre las bañeras. Examina el portátil para leer el **Registro de e-mails** y así conseguirás el **Documento 28** (53). Entra en la siguiente sala y mira en la estantería para encontrar el **Informe de la infección** que debes leer para conseguir el **Documento 29** (54). Abre el maletín que verás en la zona central y lee el escrito **Acerca de la necrotoxina-E** para conseguir el **Documento 30**. En el escritorio de la izquierda encontrarás el **Informe de I&D [1/2]** que debes leer para conseguir el **Documento 31** (55) y finalmente en el escritorio de la derecha encontrarás el **Informe de I&D [2/2]** que debes leer para conseguir el **Documento 32** (56) y el **Trofeo Ávido lector**.

Examina el maletín de la zona central y coloca la Muestra de tejido de Eveline. Recoge la **Necrotoxina-E** y entra en al siguiente sala. Recoge los objetos que veas, salva y sal.

Desde aquí debes avanzar por varios túneles hasta llegar a un punto en el que verás una escena con Eveline. En las zonas por las que pasarás encontrarás varios objetos y munición por lo que no dudes en explorarlas.

Tras la escena con Eveline tu objetivo es llegar a la parte más alta de la zona acabando con todos los enemigos que veas por el camino para no correr riesgo. Asegúrate de subir poco a poco para que no aparezcan demasiados enemigos. Durante el ascenso verás objetos de todo tipo.

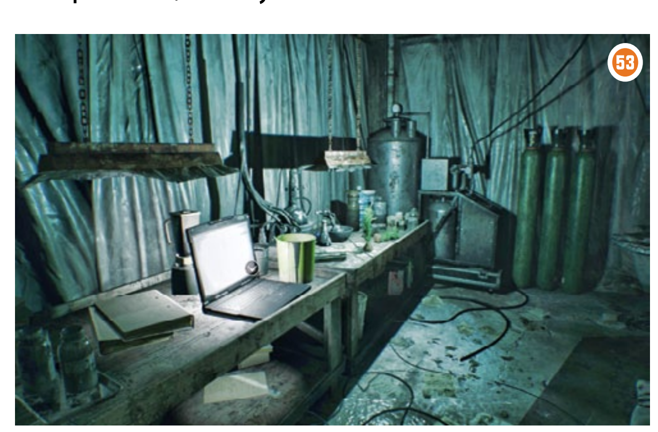
Según subas terminarás saltando a una zona inferior desde una escalera metálica. Avanza corriendo para salir del túnel en el que te encuentras para llegar a una zona más amplia en la que te esperan dos enemigos de los que vomitan. En la zona verás algunos objetos que te ayudarán con este duro combate. Ten en cuenta que estos son los dos últimos enemigos normales del juego, por lo que puedes gastar toda la munición que quieras, pero reserva algo para el jefe final.

Avanza por el último tramo de la mina con tranquilidad, rompe un par de cajas más que verás junto a la última grabadora y de paso coge el **Mapa de la mina**. Cuando apartes las tablas que ves al fondo volverás a la casa de invitados de los Baker.

CASA DE INVITADOS

Nada más llegar, rodea la estantería central para encontrar la **Estatuilla Mr. Everywhere 20** (57) en una de sus baldas. Al romperla conseguirás el **Trofeo Y ya en ninguna parte**.

Avanza por la casa con tranquilidad y disfrutando de las escenas que se irán sucediendo porque no hay enemigos. Ve al primer pasillo de la casa para ver algunas escenas, luego ve a la sala de estar y antes de dirigirte al ático asegúrate de que llevas tus armas recargadas.


53


54



En el ático llegarás a un punto en el que tendrás que acercarte cuerpo a cuerpo a un Eveline. Para conseguirlo tendrás que pulsar L1 para cubrirte de la onda expansiva que creará el grito de la joven y nada más soltar el botón correr otro poco más antes de cubrirte de nuevo. Cuando consigas acercarte cuerpo a cuerpo tendrás una escena con la que comenzará el combate contra el jefe final.

Nada más comenzar el combate date la vuelta y ve hacia la esquina derecha para encontrar algo de **munición** en el suelo. En esta primera fase, debes dispararle a la cara lo más rápido que puedas para evitar que te termine comiendo si es que consigue acercarse demasiado.



Durante la segunda, el punto débil sigue siendo el mismo, pero es inevitable que consiga golpearte un par de veces. No dejes de atacar cada vez que tengas ocasión. Las escenas se irán sucediendo y al final conseguirás un arma con la que asestarle los últimos impactos.

Tras este combate se iniciará la escena final y conseguirás los trofeos correspondientes a la dificultad y a como completaste la partida. Si seguiste la guía tal cual conseguirás los trofeos **Medicinas y golosinas**, **Mugre y óxido**, **La noche llega a su fin**, **Vida sana**, **Licenciado en logística**.

Espera a que acaben los créditos finales para ver la pantalla de puntuación y desbloquear la **dificultad Manicomio,** el arma **Albert-01R** y el objeto **Los secretos de la defensa**.

SEGUNDA PARTIDA

En la segunda partida deberás completar el juego en menos de cuatro horas para conseguir el **Trofeo No tenemos tiempo** y en el embarcadero habrá que tomar la decisión contraria para conseguir el segundo final y el **Trofeo Solo un recuerdo**.

Céntrate solo en completar la historia principal y ahorra tiempo en todo lo que puedas. No necesitas hacer el vídeo de la casa de invitados y tampoco el del cumpleaños. Una partida prácticamente perfecta se puede completar en menos de tres horas por lo que hay tiempo para cometer algún fallo y cargar algún punto de control.

El tiempo no se para durante las cinemáticas y tampoco si no estamos en el menú de pausa. Al cargar un punto de control se mantiene el tiempo jugado por lo que es mejor cargar la partida manual más próxima en caso de que queramos repetir una zona.

Estos son los tiempos aproximados en los que se puede completar cada zona del juego, intenta ceñirte a ellos:

- **Casa de invitados:** 20 minutos
- **Casa principal:** 36 minutos
- **Área de procesado:** 50 min.
- **Patio:** 55 minutos
- **Casa vieja:** 1 h y 20 minutos
- **Área de pruebas:** 1 h y 40 m.
- **Embarcadero:** 1 h y 50 m.
- **Barco varado:** 2 h y 25 m.
- **Pantano:** 2 horas y 30 m.
- **Mina de sal:** 2 horas y 35 m.
- **Casa de invitados:** 2 h y 40 m.

MODO MANICOMIO

El modo Manicomio es la dificultad más alta y se desbloquea al terminar el juego. Tienes algunas peculiaridades:

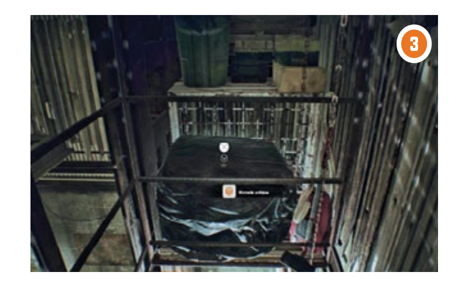
- **Enemigos más rápidos, letales y resistentes.** En algunas zonas el número de enemigos que aparecen varía respecto a las otras dificultades.
- **La localización de los objetos** y cuales aparecen cambian.
- **Menos puntos de control.**
- **Para guardar la partida** hacen falta Cintas de Casete.

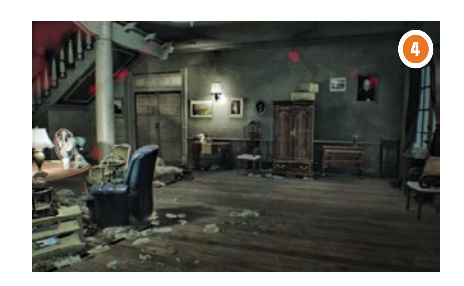
Si seguiste la guía hasta este punto habrás desbloqueado varios objetos especiales que te harán esta partida mucho más fácil. En tu baúl encontrarás una poderosa **Sierra circular**, unos **Zapatos**, unas **Gafas de rayos-X** y unos **Manuscritos**. En accedas al primer baúl no dudes en poner los tres primeros en tu inventario.

Al completar está partida conseguirás el **Trofeo Sangre y lágrimas** y desbloquearás la Munición infinita. Además si es el último trofeo por desbloquear conseguirás el **Trofeo Bienvenido a la familia**.

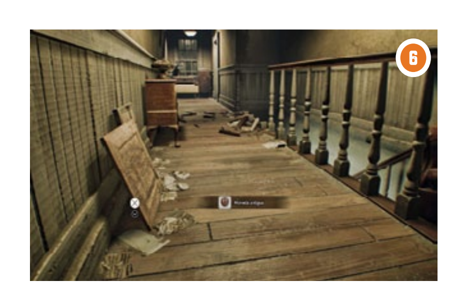


















A continuación te indicamos la localización de cada una de las monedas que hay que recoger en este modo para conseguir el **Trofeo Pelícanos de manicomio**.

CASA DE INVITADOS

• **MONEDA 1.** Durante la primera cinta de vídeo tendrás que usar la ganzúa que está fuera de la casa para abrir la cerradura del cajón de la cocina y así recogerla en el presente.

CASA PRINCIPAL

• **MONEDA 2.** En el salón de estar. Mira dentro del pequeño jarrón del mueble principal.

• **MONEDA 3.** Tras derrotar al padre en el garaje sube por la escalera de mano y en la estantería que tendrás a tu izquierda.

• **MONEDA 4 Y LLAVE DEL ESCORPIÓN.** En el salón principal, dentro de un cajón en la mesa de la izquierda según entras. En esta dificultad te verás obligado a comprar la llave pagando tres monedas en la jaula que verás en el salón principal.

• **MONEDA 5.** En la sala de recreo de la segunda planta, dentro de un pequeño jarrón junto a la puerta que requiere la **Llave del escorpión**.

• **MONEDA 6.** En la segunda planta, tras un cuadro que está en el suelo cerca de la escalera que está destruida.

• **MONEDA 7.** Dentro del retrete que verás en la sala a la que llegas tras completar el primer puzle de sombras.

ÁREA DE PROCESADO

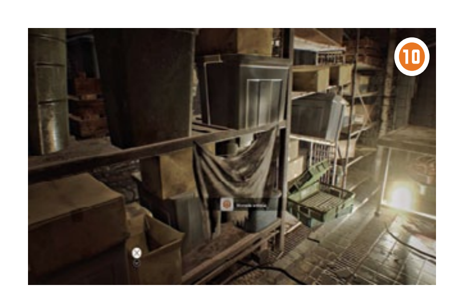
• **MONEDA 8.** En el crematorio, en el recipiente que está bajo una camilla.

• **MONEDA 9.** Ve a la zona en la que solía estar la Llave del escorpión y baja las escaleras del fondo. La moneda está cerca del muñeco de **Mr. Everywhere de esta zona**.

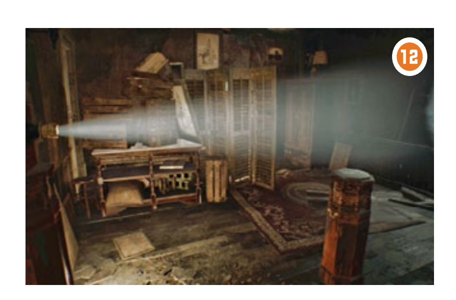
• **MONEDA 10.** En una caja de cartón en la sala de disecciones.

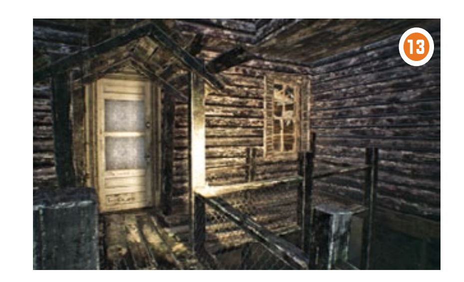
PATIO

• **MONEDA 11.** Según bajas la escalera ve hacia la izquierda y entra en el túnel que está bajo la casa tras quitar la chapa. »

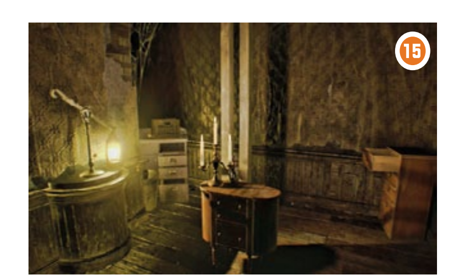


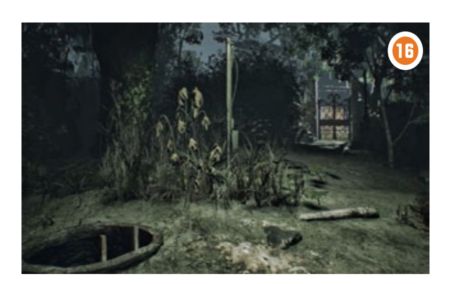


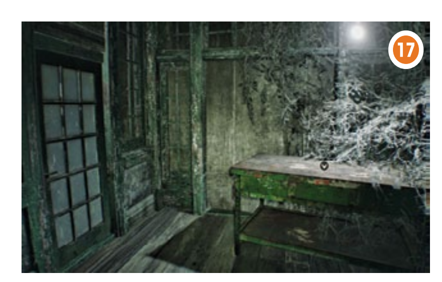


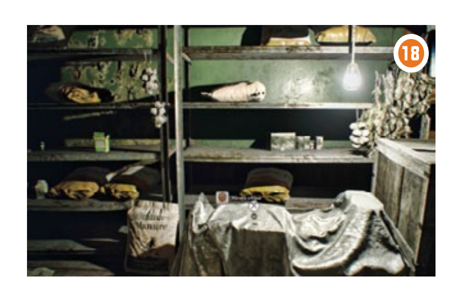

13


14


15


16


17


18

» **CASA VIEJA**

• **MONEDA 12.** En la sala del puzle de la figura y la sombra.

• **MONEDA 13.** Según sales del comedor hacia la pasarela ve a la izquierda y mira en el suelo.

• **MONEDA 14.** Tras completar el puzle de la sombra, nada más salir del pasadizo mira abajo a la izquierda

• **MONEDA 15.** En la mesa que está a la derecha de la balanza en la que tienes que poner la lámpara.

• **MONEDA 16.** Según sales del túnel que lleva al invernadero, ve a la izquierda para verla en un poste de electricidad.

• **MONEDA 17.** La verás encima de la mesa que está en la salida del invernadero después de conseguir la lámpara de la misión principal.

ÁREA DE PRUEBAS

• **MONEDA 18.** En el interior de la sala de provisiones de la primera planta de la casa principal.

• **MONEDA 19.** Ve al ático en el que se realiza el puzle para conseguir la tarjeta azul y revisa las estanterías de la zona.

• **MONEDA 20.** Tras la tele en la que se ve el vídeo de Lucas al entrar en el área de pruebas.

• **MONEDA 21.** Avanza por la zona hasta llegar al pasillo en la que está la escalera de bajada, nada más entrar en el pasillo mira dentro de la jaula que verás a tu izquierda.

• **MONEDA 22.** Antes de entrar en la sala del panel con código ve hasta el fondo del pasillo según bajas por la escalera para encontrar la moneda.

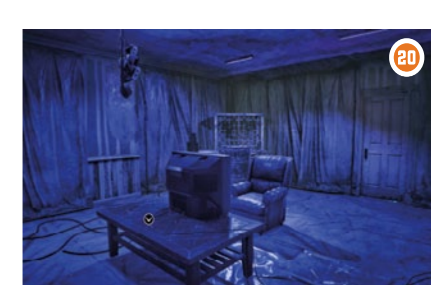
• **MONEDA 23.** Dentro de un cajón en la sala que está antes de llegar al granero. En la taquilla de la derecha encontrarás los **Esteroides**.

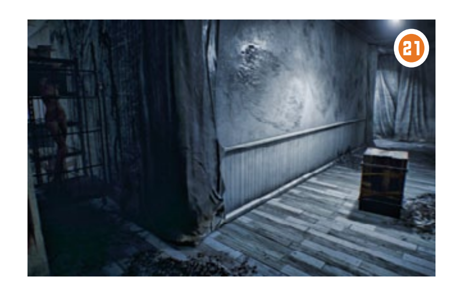
• **MONEDA 24.** En la balda que está a la derecha del botón que tienes que pulsar para hacer bajar la escalera que te lleva de vuelta a la sala del panel con código.

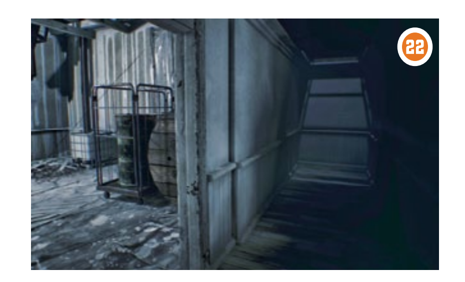
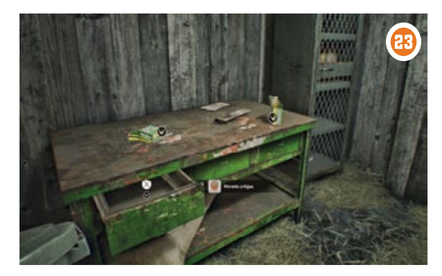
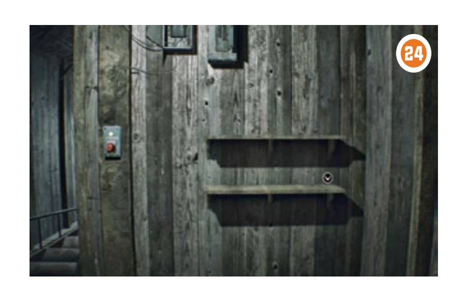
BARCO VARADO

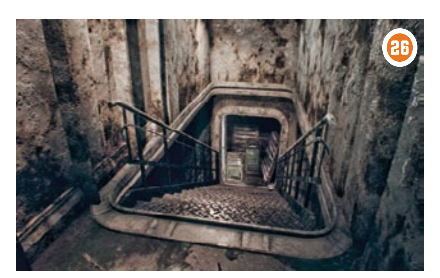
• **MONEDA 25.** En la primera planta, dentro de una lavadora en la lavandería.


19


20


21




• **MONEDA 26.** Avanza hasta llegar a la cuarta planta. Abre el mapa y ve hacia la escalera que está abajo a la izquierda para encontrar la moneda.

• **MONEDA 27.** Sal de la sala del baúl en la segunda planta y mira en la mesita que verás a tu izquierda.

• **MONEDA 28.** En la sala de descanso de la segunda planta. Debajo de un carrito verás un pequeño jarrón que contiene la moneda.

• **MONEDA 29.** En la tercera planta del barco. Justo al final del pasillo que está antes de entrar en los baños de la enfermería.

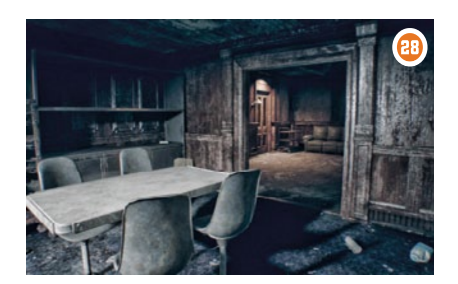
• **MONEDA 30.** En el sótano dos, al principio del pasillo que conecta con la sala de máquinas N1.

• **MONEDA 31.** Tras pasar la sala de máquinas N1, baja la siguiente escalera y usa el corrosivo para abrir la caja en la que se encuentra la moneda.

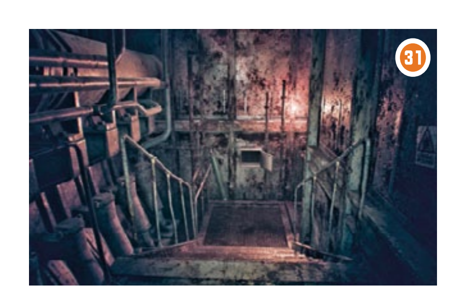
• **MONEDA 32.** Avanza hasta jugar de nuevo con Ethan y según entras en la primera sala mira a tu derecha para verla detrás de una caja.

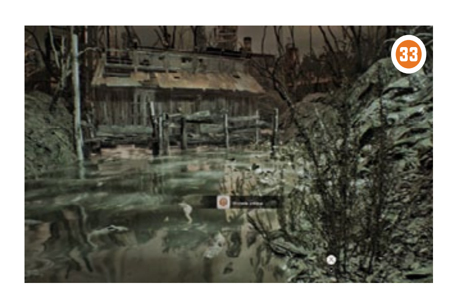
PANTANO

• **MONEDA 33.** Al pasar sobre el tronco que está antes de llegar al área inundada del cobertizo, pégate a la orilla de la derecha y avanza para encontrarla. Al cogerla conseguirás el **Trofeo Pelícanos de manicomio.**









TROFEOS

PLATINO

• Bienvenido a la familia

Consigue todos los trofeos.
Se desbloquea de forma automática al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• No tenemos tiempo

Completa el juego en menos de 4 horas.
Se puede completar en modo fácil y usando la Nueva partida+ para aprovechar los objetos secretos. Te damos más consejos en el correspondiente apartado de la guía.

• Licenciado en logística

Completa el juego sin abrir el baúl más de 3 veces.
Hay que tener en cuenta que el propio juego te obliga a abrir el baúl 3 veces durante la historia por lo que prácticamente no podremos abrir el baúl ni una sola vez extra. Si sigues la guía, no tendrás problemas para conseguirlo.

• Vida sana

Completa el juego sin usar un medicamento más de 3 veces.
Los Esteroides sí valen y durante el juego llegaremos a ciertos puntos en los que nos curamos de forma automática.

PLATA

• La noche llega a su fin

Desbloquea el primer final.
Ver trofeo Solo un recuerdo.

• Solo un recuerdo

Desbloquea un segundo final.
Según avances en la historia llegarás a un embarcadero en el que tendrás que elegir a que persona le entregas un objeto. Esta es la única decisión que importa a la hora de elegir qué final quieres por lo que asegúrate de que en una partida eliges a una persona y en otra partida elige a la otra. Al completar cada una de esas partidas conseguirás el trofeo correspondiente.

• Sangre y lágrimas

Completa el juego en modo manicomio.
La dificultad manicomio no está disponible hasta que no completes el juego por primera vez en cualquiera de sus dificultades que tiene por defecto. Al completar el juego en la dificultad normal también conseguirás el trofeo de la dificultad fácil.

• Por los pelos

Evita el ataque de las tijeras de Jack agachándote.
Debes avanzar en la historia hasta llegar al segundo combate contra Jack. Durante el combate verás que Jack usará unas enormes tijeras para atacarte y simplemente debes esperar a que lo haga para esquivar uno de sus ataques agachándote. En la guía Paso a Paso está más detallado.

• Menos es más

Acaba con dos o más enemigos de un disparo.
Avanza en la historia hasta llegar a la casa vieja. En esta zona verás muchos insectos que pueden fácilmente con un solo golpe con cualquier arma. Equípate la escopeta y dispara a cualquier colmena que veas por la zona para acabar con unos cuantos a la vez.

• Quema de brujas

Ataca y repele a Marguerite mientras pase por la casa vieja.
Avanza en la historia hasta llegar a la casa vieja, concretamente hasta el punto en el que Marguerite comienza a patrullar la casa. Llegado este punto guarda la partida y usa tu munición más potente para dañar a Marguerite para hacerla huir. En la guía Paso a Paso está más detallado.

• Aterrizaje forzoso

Dispara y derriba a Marguerite cuando salte hacia ti.
Debes avanzar en la historia hasta llegar al segundo combate contra Marguerite. Durante este combate verás que Marguerite se cuelga de las paredes y del techo para saltar hacia ti, equípate la escopeta y dispárala cuando veas que disponga a atacarte.

• Sorpresa

Completa el vídeo "Cumpleaños feliz" en menos de 5 minutos.
En la guía detallamos cómo conseguirlo y si no lo logras a la primera podrás intentarlo todas las veces que quieras.

• Confía en el pelícano

Obtén todas las monedas antiguas en dificultad fácil o normal.
Ver Y ya en ninguna parte.

• Ávido lector

Lee todos los documentos en una partida.
Ver Y ya en ninguna parte.

• Y ya en ninguna parte

Destruye todas las estatuillas de Mr. Everywhere.
Para conseguir todos los trofeos de las dificultades fácil y normal hay que encontrar 20 estatuillas de Mr. Everywhere, 32 documentos y 18 monedas antiguas. Solo las estatuillas se mantienen de una partida a otra e incluso a la dificultad manicomio pero el resto deben ser recogidos todos en una misma partida.

• Pelícanos de manicomio

Obtén todas las monedas antiguas en dificultad manicomio.
Debes encontrar las 33 monedas antiguas que son únicas de la dificultad manicomio. Si no conseguiste el trofeo de conseguir todas las estatuillas de Mr. Everywhere podrás recoger en esta dificultad las que te hayan quedado pendientes.

BRONCE

• Medicinas y golosinas

Completa el juego en modo fácil.
Ver trofeo Sangre y lágrimas.

• Mugre y óxido

Completa el juego en modo normal.
Ver trofeo Sangre y lágrimas.

• Está viva

Viaja a Lousiana.
Se consigue de forma automática durante la historia.

• ¡Eureka!

Haz un descubrimiento examinando un objeto.
Simplemente examina cualquiera de los objetos importantes que irás encontrando a lo largo de la historia. Antes de entrar en la casa de invitados al comienzo del juego encontrarás el primer objeto con el que conseguir el trofeo.

• Master of Unlocking

Usa una ganzúa.
Para conseguirlo debes usar una ganzúa para abrir cualquier tipo de cerradura. En la casa de invitados al comienzo del juego hay un coleccionable que requiere usar la ganzúa para conseguirlo. Asegúrate de hacerlo en ese momento porque no tendrás otra oportunidad y así de paso conseguirás este trofeo.

• No estás invitado

Escapa de la casa de invitados.
Se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

• Buen intento

Coloca un objeto incompatible con el puzle de sombras.
Según avances en la historia tendrás que completar unos puzles de sombras en los que tendrás que colocar un objeto concreto para completarlo. Coloca cualquier objeto que no sea el correcto para conseguir el trofeo. El primero de estos puzles lo encontramos en el salón principal de la casa principal. »

» **• No vas a escapar**

Consigue salir al patio.
Se consigue de forma automática durante la historia.

• Bolsillos extra

Incrementa tus espacios para objetos.
Debes encontrar una de las mochilas que están repartidas por el juego en indicadas en la guía Paso a Paso.

• Esto es personal

Elimina a un enemigo con el cuchillo.
Debes acaba con cualquier enemigo usando el cuchillo. Aprovecha cuando juegues en la casa vieja para acabar con cualquiera de los insectos que verás aquí con un solo tajo.

• Exterminador

Limpia una puerta plagada de insectos con el cuchillo.
En la casa vieja verás armarios y puertas plagadas de insectos, acércate poco a poco a una y usa el cuchillo para acabar con todos los insectos.

• Secretos en la oscuridad

Descubre el secreto de la casa vieja.
Se consigue de forma automática durante el transcurso de la historia.

• No mires atrás

Escapa del hogar de los Baker.
Se consigue de forma automática durante la historia.

• Como pez en el pantano

Escapa del barco.
Se consigue de forma automática durante la historia.

• Por si acaso

Cierra una puerta cualquiera.
Tan fácil como cerrar cualquier puerta durante el juego.

• Escudo para siempre

Bloquea un ataque enemigo.
Al encontrarte con un enemigo y pulsa L1 para bloquear.



• Tercer ojo

Usa los psico-estimulantes.
A lo largo del juego encontraremos en ciertas localizaciones unos psico-estimulantes que sirven para ver la localización de todos los objetos que nos rodean durante cierto tiempo. Este objeto también se puede crear.

• Albóndigas de la casa

Elimina a un enemigo pegándole una bomba de control remoto y detonándola.
Avanza hasta llegar al barco varado, que es donde se consiguen las primeras bombas de control remoto. Desde este punto equípate una bomba y deja que algún enemigo te atrape para poder escapar usando la bomba.

• 10 en química

Crea todos los objetos que contengan fluido químico y fluido químico fuerte.
Crea los ocho objetos que aparecen en el menú de combinar en el inventario en una misma partida. Dependiendo de la dificultad del juego habrá más o menos complementos para crearlos por lo que es recomendable recordar cuales se han creado para no repetir y malgastarlos.

• No me pillas

Completa el vídeo de Mia sin que Marguerite te vea.
Completar la Cinta de vídeo 2 que se encuentra en la sala de recreo de la casa principal sin que Marguerite te vea.

• Cinéfilo

Ve todos los vídeos en una partida.
Debes completar las cuatro cintas de vídeo que están repartidas por el juego.

• Aquí, allí y en todas partes

Destruye una estatuilla de Mr. Everywhere.
Ver Y ya en ninguna parte.




PS4
18
www.pegi.info
NIOH
仁王
08.02.17
PlayStation®4
EXCLUSIVO
EN CONSOLA
DERROTA A LA MUERTE
Prepara tu espada para innumerables batallas en una tierra devastada por la guerra civil.
Solo en la muerte encontrarás el camino del samurái.

DEFIENDE LAS CALLES DE GOTHAM EN LEGO DIMENSIONS CON LOS NUEVOS PACKS DE EXPANSIÓN Y VIVE LA ÚNICA EXPERIENCIA DE JUEGO DE

BATMAN

LA LEGO® PELÍCULA

NUEVO STORY PACK

NUEVO FUN PACK

CONSIGUE YA TU STARTER PACK



STARTER PACK DE LEGO® DIMENSIONS™ NECESARIO PARA USAR LOS PACKS DE EXPANSIÓN. SE VENDE POR SEPARADO











Y DISFRUTA CON LA PELÍCULA SOLO EN CINES

